GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
2016.2
Vol.
60
UCG

游戏·人

GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第六十辑 | 二〇一六年二月

– 特别企划 –

Peace breaker
漫谈《MGS》及相关系列中的各种武器

– 斑斓之书 –

一个光头杀手的自我修养
关于47号的报告书

– 同人剧场 –

Doll重生
异度之刃X短篇故事

– 游戏人物 –

中国独立游戏人–Vol 5
创作出“第二届PlayStation®开发者大赛”冠军作品的清华才女

王妙



DVD热点推荐
真实世界中的
太空侵略者 | 潜龙谍影 | 辐射

卷首

七月七日晴

四年前，我和老婆还没结婚，我在深圳做一小产品经理，她在广州当编辑。一般每周见两天，有时下班后我也会搭乘高铁或者租车去广州，第二天早起，赶回深圳上班。有诗为证：

周日无限好，只是近周一。
明天改需求，后天改需求。
周三改需求，周四改需求。
周五发周报，一周复一周。
君在珠江口，哥在景田南。
相见吃胡豆，别来泪沾襟。

在这段日子之前，我在黄易游戏频道——这当然是个化名——工作的时候，结识了 E 老爷。E 老爷才华横溢，而且喜爱电视游戏，还娶了一个非常漂亮的媳妇，我们叫他“人生赢家”。这称号当时主编也不太懂，很久以后才深以为然。

我在广深之间奔波时，还欠银行 9 万贷款，日子相当拮据，E 老爷是我的精神支柱之一，因为他也常哭穷，说没钱买游戏等等。我想着如此优秀的男人都没啥钱花，自己又何必太过苛求呢，起码我不缺钱买游戏。然而却是，不一日，E 老爷突然发消息问我：东哥，你说 X1 是买哪个型号好呢，国产和进口有啥区别呢？我愣了好几秒，不确定自己听对了没，那时候微软家的 X1 还没上市，他说的不会是宝马家的 X1 吧？我对汽车还算略懂，虽然当时刚卖掉我的新款奥拓。我心中的羊驼如宝马般奔腾，我向他解释了 X1 各种版本之间的区别。

大概一两个月以后他提了 X1 xDrive，我在景田南三街的房租刚涨了 500 块，我站在人生的 O 字路口，每天依照领导的指示改需求。我开着租来的飞度夜巡广深高速，心想大家都是平媒编辑出身，哥啥时候才能拥有自己的——不要求太多——4 缸发动机汽车呢。

后来我和老婆离开深圳，到杭州工作，两年后又到上海，终于也买了自己的飞度。

去年的七月七日，上海阵雨。我开着我的飞度到超市买东西，路上十分开心：OK，我终于拥有了自己的 4 缸发动机汽车。

在超市里，我看到一排明治巧克力。

突然想到上学的时候，和女生在一起，她想吃明治巧克力，我只能负担每周一块，我们猜拳决定每周省下的钱是用来买巧克力还是羊肉串还是盗版光盘。

我想到在 UCG 上班的日子，我的女朋友是个胖姑娘，在 ACG 部门的卡伦手下工作。她声称要减肥，然而我每次说要不今天改善个生活，去吃 KFC，她就高兴得很，从不错过机会，因为 KFC 并不能经常吃，不然就没钱买游戏。

我想到前年日本东京的雨夜，我在车站的超市看到一本《FAMI 通》时莫名的激动，好像一下子想起自己还在思念着什么。

我看着超市货架上琳琅满目的食品，发现没有买不起的东西——就算是十八块五一瓶的饮料和十二块钱一碗的方便面也没问题。

我想到现在，每月一两千块花在游戏上已没啥大不了，可是我的 PS4 落满了灰尘，我的 X1 还在盒子里，我的 Steam 密码是什么来着？一年里，我只通关了 3 款游戏。

然后一次直播活动，才知道我的老同事胜哥已经 500 白金奖杯，纱迦 36 万成就。

老婆问，你不也号称自己是资深玩家吗，你有几个白金奖杯，有多少成就？我竟无言以对。

这之后，我就没有继续在朋友圈表述自己过得好或不好了。什么样的生活才是幸福，只要到了季节就可以随便吃大闸蟹，用着最新版本的 iPhone 和 Mac 电脑，当个小干部，置一套豪宅，准备生个孩子再买部 Benz，也许吧。

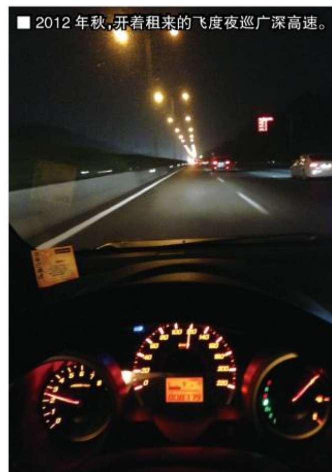
当我的银行存款每月增加，我的游戏时间越来越少，我的床铺很大，我却从没睡好，我真怕过了一夜就被市场遗忘。

我站在桂林路和宜山路的交口上，像歌里唱的那样看着雪覆盖来我来的那条街。从北京到深圳，又从深圳到北京，从北京到广州，从广州到深圳，从深圳到杭州，从杭州到上海……陪着我四处辗转的不安的游戏们都特别委屈。这些年来，我把它们装进箱子再拆出来再装进箱子，从来没放进主机。

看上去似乎无比伤感，但认真一想，也不过是逐日奔忙只为饥，才得有食又思衣；置下绫罗身上穿，抬头却嫌房屋低……游戏的那份快乐渐渐被忽略。

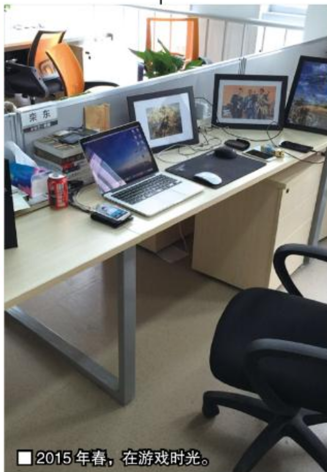
所以一路上，听不见我的青春向我道别。

■ 栾东
■ 2016.2.21


■ 2012 年秋，开着租来的飞度夜巡广深高速。



■ 2013 年夏，在洛杉矶索尼发布会场外。


■ 2015 年春，在游戏时光。



游戏 · 人 第 60 辑

责任编辑：黄曦帆
封面设计：anubis

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏 · 人》，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏 · 人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

CONTENTS

游戏人物

第二十九回

中国独立游戏人 Vol.5
创作出“第二届PlayStation®开发者大赛”冠军作品的清华才女
王妙一

文 熊拖泥 编 哪尼 美编 anubis



王妙一

性　　别： 女孩子哟
常 住 地： 北京
昵　　称： sallybear
年　　龄： 快30了=。=
个人微博： @王妙一Teddy
官方微博： @任意门游戏
网　　站： http://liberalgate.com（新版官网建设中）
代表作：《美好世界》
近　　况： 仍在开发《美好世界》，拼命全职打杂中

题记

《美好世界》在“第二届 PlayStation 开发者”大赛中夺冠，并得到了极高的认可和支持，这款解谜类的文字冒险游戏，从世界观到人物设定，再到游戏方式无不令人眼前一亮，创意的想法遍布游戏各处。 本期的游戏人物，我们便请来这款作品的缔造者——王妙一，一起来看看这位清华才女从玩游戏到做游戏的人生经历吧。



启蒙:《藏经阁》中的PC游戏们


■不知道有还多少人还记得这款《SkyRoad》。


■初代《雷曼》的打蚊子关卡

王妙一： 我最早接触游戏的时候，大概是小学六年级左右吧。有点记不清了，不过差不多就是《仙剑奇侠传》刚刚推出的时候。那时街边开始出现五块一张的盗版 PC 游戏碟，其中有种小游戏合集叫《藏经阁》，里面总能发现一些特别好玩的游戏，比如《SkyRoad》、《极品飞车 2》、《雷曼》等等，都是当时我最喜欢的游戏。

小时候只玩 PC，没有玩过游戏机（除了俄罗斯方块游戏机）。那时候互联网不发达，女孩子之间也不会讨论游戏，所以并不知道游戏机是什么。

接触游戏机是2005年前后的事儿了，那时候会自己去买游戏相关的杂志，才知道原来还有游戏机这么高端的东西。曾经买过《大众软件》《软件与光盘》《电软》，现在只看《游戏机实用技术》了。

说起来父母对我玩游戏简直不能更支持了，我最早玩的游戏光盘就是我妈买回来的。那时候我和我父母对游戏是什么都没概念，他们觉得自己太忙没时间陪我玩，加上家里有台电脑，就买个东西给我打发时间。后来有一段时期游戏被妖魔化了，天天电视里都是批判游戏的新闻，但因为我玩游戏从来不沉迷，所以父母依旧很支持。比起多数躲着父母玩游戏的小朋友，我可能算蛮幸福的。

游戏体验与电影、动画等媒介的异同

王妙一：说到这个第一个想到的是《歪小子斯科特》……不过其实由于我本人比较喜欢重剧情或者叙事类型的游戏，对我来说电影动画以及游戏给我带来的体验很多都是相似的，只是互动方式和表现方式上的区别而已。比如我挺喜欢的一部游戏叫《阿修罗之怒》，那部游戏让玩家可以从不同的视角，通过不同的玩法来沉浸在主角的故事中，抛开操作你也可以把它看成是一部超爽快3D动画大片。而日式游戏里常用的静态CG，它的构图，搭配的对话、音乐、音效，甚至有时还会搭配少许镜头动画，都是一种演出方式，这又和日本动画漫画中的演出是很类似的。



▲《歪小子斯科特》的"游戏特效"

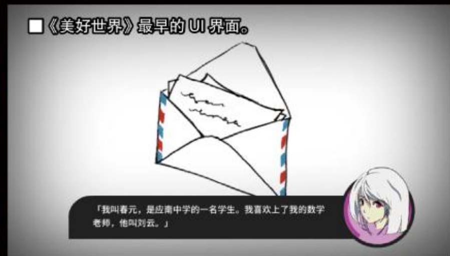
初中曾经创想、大学开始创作

王妙一：初中的时候有过这么一个想法，说的是世界上有12个人是十二生肖神的转生，他们每个人都天赋异禀，有超能力。这12个人分别作为整个游戏系列里不同作品的主角出现，每个游戏的类型都完全不同。在最终作里，他们以某种方式被联系在一起，是一个英雄们拯救了世界的故事。当时还画了人设，超级丑。这个游戏的想法应该是来源于当时人气极高的《水果篮子》和《十二生肖守护神》。

中学的时候还玩了《英雄传说5 海之槛歌》，就是大家都很熟悉的"《轨迹》系列"之前的最后一作，也是"卡卡布三部曲"的最后一作。《海之槛歌》讲的是几个人组成了旅行乐团巡回演出，最后拯救世界的故事。战斗时的攻击方式就是演奏乐器，主角们还需要在世界的各个角落里解开音乐相关的谜题，虽然那个时候的BGM和现在游戏里的音乐相比很简陋，但已经足够震撼到当时的我。剧情也相当的出彩，即使是2D像素风格，演出也是超高水准的。至今还记得那个为了制服偷行李的小偷，扔出辣椒弹的情节，还有仓鼠可以被狗当回旋镖扔出去攻击敌人，简直不可思议。就是这款作品让我决定将来要做自己的游戏。



□《英雄传说5 海之槛歌》


□《美好世界》最早的UI界面。

从上大学到刚开始工作的那段时间里，我觉得只要参与游戏制作就会很开心，就能实现自己的梦想，然而最终发现国内并没有公司在做我喜欢的那种类型的游戏，然后我就想，为什么不自己做呢，于是我就踏上了这条……不归路。

大学那时做过很多奇葩游戏，但都是没打算拿给别人玩的，纯自娱自乐。所以《美好世界》算是正式意义上我的第一款有希望见天日的独立游戏。能自己做主是很开心的，可以写自己喜欢的剧情，设定自己喜欢的角色，塞入各种符合自己口味的梗，但一旦要让这部游戏见天日，就不得不考虑到那些还做得不足够的部分，比如画面还不够好看，交互细节还不够完善，配色还很糟糕，很多地方的情节还不够吸引人。

独立游戏开发者在开发过程中最痛苦的事莫过于做自己不擅长的事情，但因为我已经没有工作了，我希望能够靠自己做游戏养活自己，最好赚的钱够我做更多更好的游戏，所以我必须去做每一件能够让我的游戏更完善、让它更受欢迎的事。

《美好世界》藏有致敬元素

王妙一：《美好世界》在细节的处理上参考了不少游戏，像是《428》、《街》、《时间旅行者》、《光辉物语》等，例如在读信时会配音效就是参考的《街》和《428》，我个人特别喜欢这种处理方式，虽然只是读文字，但是却能带来身临其境的感觉，有些恰到好处的音效甚至能让人笑出来。在故事情节上，《美好世界》也有向不少经典日剧致敬的元素。例如新人刑警张京民在警局取枪时被要求填写申请表格这段情节，其实是向《跳跃大搜查线》的第一集青岛君想要申请警车的情节致敬。至于其他的致敬情节就靠大家自己去发现啦。



□《跳跃大搜查线》第一集

向大家安利一下个人爱好吧

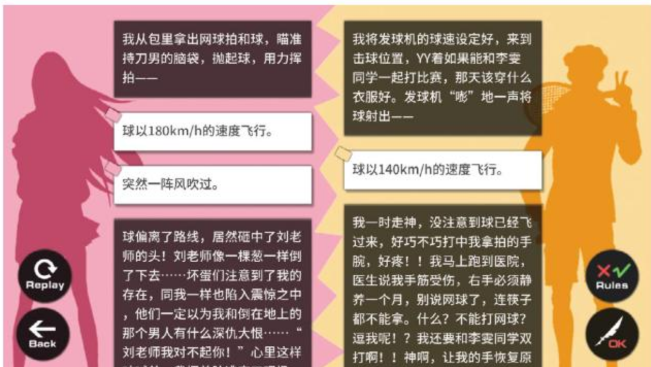
王妙一：ACG，网球，极限飞盘都是我的最爱。我要趁机科普下"极限飞盘"这项运动，说到飞盘很多人都以为是扔出去让小狗跳起来接住的那种，其实"极限飞盘"（Ultimate）是7v7的竞技运动，和篮球足球有点像，在国外的大学里非常流行，打起比赛来相当酷炫和热血。因为太有意思了，我还曾在自己的学校里牵头办了第一届极限飞盘比赛。有兴趣的朋友一定要尝试一下。



把爱好融入到个人作品中

王妙一：我的爱好应该是游戏、科幻、编程和网球吧。《美好世界》中的李雯是个网球高手，基仔则是个拥有黑客技能的游戏宅，而这整部游戏的背景设定是含有科幻元素的。

在游戏中，李雯同学的发球速度可以达到180km/h，而世界女子网球最快的发球速度记录是207.6km/h，所以说李雯同学的网球水平真的很高！看过视频的朋友都开玩笑说，李雯打的是杀人网球……



▲李雯的发球速高达180km/h，而发球机的球速也不过140km/h。

工作室一览：斯是陋室、游戏德馨

王妙一：我们租了一间一居室的民宅用来办公，虽然小，但是采光不错，卧室就用来睡睡午觉。桌子是在淘宝上买的性价比最高的板桌，椅子则是家里亲戚赞助的（笑）。自己最满意作品那当然是《美好世界》，而且在创作此作的过程中，任意门的小伙伴们都很开心~




■任意门的小伙伴们

“美好世界”的缘起和轶事

王妙一：这个缘起归功于我对前一个项目的毅然放弃。之前的项目我策划了两三个月，当我意识到制作量太大不可能完成后就决定放弃了。当时非常失落，压力也很大，脑子里已经开始浮现这样的画面——十年后老同学聚会，昔日好友关怀道你现在干嘛呢，我说啥都没干，在家待着……正应了那句兔子急了会咬人，这一急，我就在把上一个案子放下不到两个小时的时间内想到了《美好世界》的idea。这件事告诉我们：天无绝人之路，不要停止思考。

说到让我印象深刻又有趣的事，在我还一个人做游戏的时候，我拜托了朋友GenKen帮忙画女主角的人设。当时我提出的要求是穿着短款旗袍，中国风的可爱小女生，结果画出来我当场吐血。GenKen都是在夜里0点到4点的时间段画图，之后我就每天都和他同步在线，一起调整，最终设计出来现在大家看到的辞。

多数奇怪的事情还是发生在文案上。例如，因为游戏中字块是可以左右移动的，所以曾经发生过Carlos和张京民都有一个姐姐，而这个姐姐都给他们的手机设了个“小羊比利”的主题铃声的Bug情节。这段文案写出来过了三个月才被我们发现有Bug，大家哭笑不得。其他的还有诸如因为手癌导致死错人等等。


▲最初和最终版本的辞神

“美好世界”有哪些独特玩法和与众不同的体验？

王妙一：《美好世界》设计之初的目标体验是“帮助别人”，我个人比起“打怪升级抢钱”获得的成就感，更喜欢这种正能量一些的情感体验，但这种体验其实比较难设计。

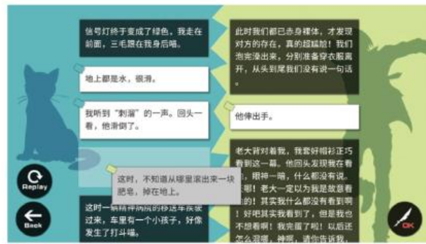
在《美好世界》中，玩家扮演的是“神”，每天都会收到人类的来信，这些信件的时间线并不同步，也许你今天收到一个14岁小孩写的信，第二天就会收到20多岁的他再次给你写的信件。从游戏的一开始，玩家通过扮演“神”的角色来获得助人为乐的体验，但随着剧情的展开，神世界的背景故事慢慢地浮现，玩家会发现即使是神也有没办法掌控的事情——人生无常。

在开发途中，我发现玩家也很享受看到意料之外的结局时心里默念“WHAT THE FUCK”的那种惊喜感，所以在后期设计上，这两种体验是并存的，都是我非常想强调的东西。这种惊喜感之所以出现在游戏里，可能和我喜欢猎奇事物的性格有关系，不知不觉地就融入到游戏里了。我这人虽然表面上看起来挺正常的其实性格有点脱线。

《美好世界》玩法的独特之处在于“逆天改命”。它的核心操作是通过改变信件中字条的顺序，甚至可以交换不同人信件中的字条位置，从而改变写信者的命运，每一封信都会有多种花式结局。

在传统的文字AVG里，分支选项是在主观意愿上做出的不同选择，但在《美好世界》里，分支选项是直接改变客观事实，因此才被称为“逆天改命”。例如当你的好朋友在医院急救，医院的血液库存不够，而你的血型又不合适时，在传统的文字AVG里，大概你会得到这样三个选项：“你们医院是干什么吃的”、“立马跑到街上寻找帮忙输血的人”、“他要死了我也不活了”。但在这个游戏里，你可以直接改掉你和你朋友的血型，这样就可以给朋友输血了。此外，和传统的文字AVG不同，《美好世界》并不提供直接多选一的选项按钮，而是要通过改变事件发生的排列顺序来改变事实，具有较强的可推理性，而不是随机展开，强烈推荐给喜欢玩动脑游戏又喜欢看剧情的朋友。

从游戏的类型上看，可以说《美好世界》是一款文字解谜游戏，也可以说是一款互动小说游戏。我很希望玩家朋友们可以从不同的角度来看待这款游戏。



▲在设计之初就预感会很受欢迎结果真的很受欢迎的“捡肥皂”情节。

“美好世界”参战TGS2015

王妙一：因为偏爱日系游戏，所以比起E3更加关注TGS，每年《游戏机实用技术》的TGS专刊都一定会买的，人生理想之一就是能在TGS上展出自己的游戏，没想到这梦想这么快就实现了！！而且人生的又一个理想“自己的游戏出现在《游戏机实用技术》上”也实现了（感谢UCG！）

实际去TGS的时候没想到会那么忙，根本没有时间去看那些大厂展出的游戏，更别提排队试玩了。每天为了整理官网以及和在展会上认识的玩家及媒体keep in touch，只能睡两个小时，白天还要看着展位，有时累得坐在椅子上时就可以直接睡着。我们住的酒店是有免费温泉的，但只在展会全部结束后临走前的最后一天深夜，才终于有时间去享受一下。

据往年参加过TGS的人说，由于今年将Indie展区放在单独的Hall里，所以比以往冷清很多，但即使是这样我们也很高兴。在TGS上我们遇到了很多喜欢我们的游戏的玩家，这其中有很多是日本人，他们大部分都很害羞，走到展位前会有点犹豫不决，但一旦玩起来会沉浸非常久，有好几个玩家还接近打了通关。更意外的是也有很多非亚洲地区的玩家喜欢我们的游戏。有一个澳大利亚的女孩试玩我们的游戏后，又带着她妈妈来一起试玩，母女都表示这个游戏非常棒。我们也采访了很多玩家关于我们游戏的想法，当我问到一个日本妹子说，感觉这样的推理游戏好像男生会更喜欢一些，她说，这和是男生还是女生没有关系，她就是觉得这样的游戏很好玩。

这次TGS上发生了两件非常棒的事，第一件是在展会的第三天也就是公众日的第一天早上，我们来到展位，发现被贴了条，小伙伴没仔细看还以为是广告，想要阻止贴条的大叔。等我们仔细一看，发现竟然是《Fami通》和《电击PlayStation Online》的Indie游戏提名奖贴纸！因为之前并不知道还有这样的评比，再加上这些都是耳熟能详的日本传统游戏媒体，所以简直是太惊喜了！！小伙伴们同时拿出手机给贴条拍照，周围展台的人看着我们都直笑……哈祖卡西。

在展出的第二天，展台来了一个微胖穿黑T恤的人，很有兴趣地玩了一下我们游戏，还问了我几个问题，问问题的时候还挺严肃的。他问我“你平时上AB站吗？”我说“上B站啊。”他又问“你知道神奇陆夫人么？”我说“呃不知道……”后来我才知道原来这个微胖穿黑T恤的人就是B站知名UP主神奇陆夫人。虽然当时我并不认识陆夫人，但他丝毫不介意，只说“我决定帮这个游戏一把”，然后用U盘拷走了我们的游戏和视频。



▲《美好世界》的展台，第三天获得了提名奖贴条

在TGS结束的几天后，突然有朋友跟我说，“陆夫人在直播你们游戏！”于是我人生中第一次看了游戏直播，发现了新大陆。次日陆夫人将录播视频放在了B站上，短短几天就有了十万次的点击量，成为了B站单机游戏版块的热门视频。陆夫人是中国好主播，从此我成了陆夫人的粉，认识陆夫人是这次来TGS发生的第二件很棒的事。

“美好世界”入围IndiePlay 2015

王妙一：相比TGS，我们更早接到IndiePlay的入围通知，是《美好世界》最早获得的入围奖项。虽然最后很遗憾在“最佳设计”和“最佳游戏大奖”这两个入围奖项上都没有斩获桂冠，不过能在上海认识那么多独立游戏圈的朋友真的非常开心！



▲来自主办方Simon助手的Cosplay（误）

参加摩点网“第二届PlayStation开发者大赛”并夺冠

王妙一：六月份的时候在摩点网参加过摩点和360合作举办的“蒲公英——寻找中国好游戏”众筹比赛，当时《美好世界》在所有参赛项目里筹到的资金是最多的，虽然由于游戏完成度还比较低没有能够和360合作，却因此和摩点网结下了不解之缘。摩点网和索尼合作举办的“PlayStation开发者大赛”是我个人一直非常关注和期待的比赛，参赛者有机会让自己的作品登陆PlayStation平台是一个主要原因，此外从第一届参赛作品的质量来看，也让我感觉到这是一个非常棒的比赛。

这次比赛于10月底正式启动，投一票要五块钱，比上一届贵很多。由于我们有一些粉丝基础，在比赛开始后的很长一段时间里，《美好世界》一直位居第一。后来其它的参赛项目也纷纷祭出“各种法宝”，排名蹭蹭蹭地往上涨，票数惊人。有的参赛项目还在官博开展了转发抽PS4的活动。我们没钱，但也想拉拉票，于是就在官博上转发抽自己游戏的Steam key。因为游戏还没制作完成，所以所谓的Steam key只是对未来的一个承诺，但大家都很理解并支持我们。

就在赛程过半，我们仍然在前三名之外徘徊的时候，发生了意想不到的事情。摩点网为了帮助参赛游戏做宣传，找了黑桐谷歌、女王盐，以及其他几位知名的游戏主播试玩参赛游戏的Demo。在黑桐谷歌直播的当晚，我们获得了300多张支持票，以压倒性的优势领先第二名。当谷歌问观众觉得这个游戏好不好玩的时候，“好玩好玩”的弹幕一下子炸了，当时我们工作室里在看直播的小伙伴都没有说话，大家的鼻头都酸了。

直播结束后，我很感激谷歌，但小小工作室又无以为报，就在微博上联系他说以后要送他游戏，送他最贵的那个版本。结果谷歌说“不用送啊，我肯定会入正支持的！”就这样，当晚我们和黑桐谷歌互相成为了彼此的粉丝，掐指一算，我们赚大了（笑）。

距离比赛结束过去已经一个月了，现在基本上可以确认《美好世界》会登陆PlayStation平台。我个人希望PS4和PSV的版本都有，从游戏性的角度来看更适合后者，问我们有没有PSV版的朋友也的确是远远多于询问PS4版的。总之，希望无论喜欢哪个平台的玩家都能够耐心等到游戏正式发售，我们不会让大家失望的。



对国内游戏开发环境的看法

王妙一：[illegible]

[illegible]

[illegible]推荐的并且不太大的 App 游戏打发时[illegible]语……No。我相信苹果用户里有会去[illegible]戏的玩家，但相对于整体的苹果用户，[illegible]端用户来说，这是非常非常少的一部分。[illegible]的移动端用户下载游戏都是因为太无聊[illegible]下个啥推送的，打发下时间。

[illegible]言什么“是金子都会发光”，没发光[illegible]多了。《Flappy Bird》能火是因为被[illegible]e 直播了，什么你说要跟他买广告？几[illegible]种你买得起吗？靠“撞大运”和“讲情怀”的盈利模式都是不成立的。在移动平台，考虑到这种用户属性，最稳妥的盈利模式就是“吸大量＋挖大坑”，怎么挖大坑？还要上不封顶的那种？来个成长系统呗（如果国内能做 Slot，那 Slot 绝对是最火的）。这下你就明白了为什么那么多游戏都是打装备升级抽卡合成万变不离其宗。至于页游也是类似的，国内的页游可是点进去之前都不知道里面是啥鬼怪呢。

对于国内的原创游戏开发者，做好自己的游戏，选个适合的平台，就行了。至于别人做的游戏有多不好玩，赚不赚钱，和你有啥关系呢。

推荐一些自己喜欢的游戏吧

Xbox360+PS3：[illegible]蹈中心》系列，《行》，《阿修罗之怒》

PC：《英雄传说 卡卡布三部曲》，《雷曼》初代，《阿猫阿狗 1》，《Undertale》，《SkyRoad》

Wii：《胧村正》，《超执刀》系列

NDS：《[illegible]host Trick》，《逆转裁判》系列，《应援团》系列，《节奏天国》，《光辉物语》

3DS：《逆转裁判》系列，《火焰之纹章 觉醒》，《谜惑馆》，《闪电十一人》系列

PSP：《弹丸论破》系列，《428 被封闭的涩谷》，《初音》系列

PSV：《女神异闻录 4》，《噬神者》，《重力异想世界》

移动平台：《Deemo》，《勇敢的心 世界大战》，《FRAMED》，《纪念碑谷》，《剧透警告》

能想起来的差不多是这些，可能有些也挺不错的游戏，但太久以前玩的不记得了，真是抱歉。

给心怀游戏梦想的朋友们提供一些建议

王妙一：我的建议很简单——先试试。

对于想要在业余时间开发独立游戏的朋友来说，其实没什么所谓，不想做了可以随时放手，没有什么风险。但是对于想要全职开发独立游戏，将这个作为自己的生活来源的朋友来说，我的建议是先试试。

无论你是上班族，还是学生党，你都可以利用休息时间尝试去完成一个自己设计的游戏，全能的独立游戏开发者是非常罕见的，所以你可能需要找一个搭档，或者花钱找人来做你不擅长的工作，当然，你也可以自学，只是会花上非常多的时间。无论用什么方法，你都要把这个游戏完成。不要以为只要开始全职干，只要有梦想和勇气，问题都会解决的，事实上即使全职去做，情况也不会有任何好转，我接触过很多有趣的独立游戏团队，这其中大部分都是缺腿的，比如全是美术的团队，比如全是程序员的团队（例如我们）。

当你顺利地完成了这个游戏，开始全职的时候，我还要给你一个忠告——保持悲观。这并不是说你要每天垂头丧气，事实上我的亲身体验让我相信快乐能够给人带来更多的灵感。而是说，你要时时刻刻注意到自己游戏的不足。不要迷信只要游戏性够好，画面多糟都无所谓，画面糟糕但因为游戏性出色而大获成功的游戏的确存在，但因为画面糟糕游戏性又没有那么出色默默无闻的游戏恐怕是前者的数千数万倍，你的游戏真的能成为这万分之一吗？30 年前诞生的马里奥在那个年代的游戏里可算得上是画面华丽的呢。

最后——量力而行。有很多喜欢开大坑的独立开发者和独立开发团队，这不奇怪，因为大家都是有梦想的人，但我觉得如果你是打算以此为生，或者需要对一些人负责，还是悠着点。最可怕的不是失败，而是因失败而失去梦想。

独立开发者常常错误估计游戏完成的时间，项目管理的经验不足只是其中一个原因，更多的可能是在开发的途中需求发生了变更。《美好世界》去年 6 月第一次众筹时填写的发放回报时间是今年的 2 月，当时我坚信这个时间已经很充裕了。但是当我发现这个游戏还挺受欢迎的时候，为了让游戏时间不要过短，我多设计了一些关卡，同时也意味着相应的文案和演出的工作都要增加，因此需要增加一个月的工期；当我发现目前的剧本和文案质量还不够时，我组建了编剧小组来对剧情进行讨论，并重新进行文案的写作，这需要增加两个月的工期；当我发现大家对这个游戏很期待，并希望看到更多图像的时候，我决定增加人类角色的人物设定、立绘，以及情节 CG，这需要增加三个月的工期（可能还不止）；当我们确定要登陆 PlayStation 平台的时候，这意味着我们需要更高质量的图像，以及通过索尼的审查测试，这可能又需要增加两个月的工期。我可以骄傲的说，《美好世界》的核心玩法在从设计之初到现在从未改变过，做游戏的人都明白这有多么罕见。多数游戏在开发途中需要摸索并多次修改核心玩法以求更好的体验，而这个通常才是导致游戏开发时间骤增的主要原因，开发上好几年也不是什么奇怪的事。

最后，希望有独立游戏梦的开发者们都可以顺利圆梦，让国内的原创游戏风吹得更猛烈些吧！

Follow your heart.

And your head.



看不见的游戏

文 周行文
编 乙太
美编 NINA

序言

互联网刚开始盛行的年代，有这样一个说法，它假设《西游记》中的孙悟空在“真假悟空”那一段故事中被误杀，假孙悟空六耳猕猴护送唐僧去西天取得真经。这种假设曾经让人耳目一新，甚至感觉到了一丝丝的震惊和恐惧。但在后来的美国电影《终结者 2018》中，也出现了同样的传说。半人半机器的主角马库斯·怀特为了拯救反抗军领袖约翰·康纳，牺牲了自己的生命。但在网络上的传言中，很多人描述另外一个剧本的版本，说的是约翰·康纳已经死去，半机器人的马库斯·怀特于是开始扮演反抗军领袖，直到天网被彻底消灭。

这两个故事都有一个共同的特质，就是人们用自己的执着和热忱，相信着哪怕一件事最开始的时候没有进入正确轨道，它最终依然会朝着正确的方向前进。

这其实是这个世界上大部分事情发展过程的真实写照。

对于中国的游戏玩家来说，这个故事更加真实。因为从上个世纪的洪水猛兽到今天全民已经全盘接受，电子游戏在这个国家走过了太多坎坷曲折。无论是游戏玩家还是这个产业的从业者，都是从凛冽寒冬一直熬到了今天，熬到了看似春光绽放的时光。

这是一个看上去有些美好，其实很惨烈的故事。

电子游戏能够有产业，能够在这个国家生根发芽，哪怕是走错了很多路，最终依然被证明是可行的。

在这之前，无论是 1990 年代引入正版游戏机的失败，还是在那之后对街机行业彻底而毁灭性的打击禁令，都毫无疑问地证明了这片土壤对于娱乐天性的抵触和新生事物的抗拒。然而牺牲并不等于成就美好，最终让电子游戏修炼成文化娱乐产业版图中最重要一环的，仍是它巨大的商业效果。在获得这一金身加成之前，它依然是一个饱受非议的领域。

而有趣的是，中国的电子游戏产业曲线，恰恰也印证了这个时代全世界游戏产业的起落和变化。

众所周知，电子游戏源于几十年前人们在波普仪上的创新。在那之后真正成为产业化规模，是拜雅达利和任天堂两家公司的尝试所赐。无论是早些年酒馆里街机的风靡，还是家用机成为家庭娱乐的一部分，它的发展总是跟着时代需求有密切关系。而等到今天，从家用机到多平台绽放，从大型原创游戏到各种独立小游戏。缤纷的时代感让人目不暇接，也让人容易生出淡淡的迷惑。

这是最好的时代还是最坏的时代？哪怕是游戏从业者自己都无法给出一个标准答案，但他们知道，这的确是最多姿多彩的时代。

家用机的衰落与重振

大概从七八年前开始，有一种说法始终相当有市场。那就是家用游戏机会被电脑取代。最终游戏平台会回归到电脑这个始终能保持最佳表现的平台上，而那些曾经为了让任何人都能简单愉快游戏的家用机，则会顺应时代发展消亡。到了今天再来看，这种情况暂时依然不会出现。哪怕是再多游戏出现了 PC 版，游戏本身的销量和口碑依然集中在家用机领域。电视游戏机平台的难于盗版和强力销售渠道让它成为各大游戏公司吸金的最佳领域之一。只是时至今日，大家更加期待 3A 级游戏的出现，而这种游戏的产量却远远无法满足人们的热情罢了。

在本世代游戏主机面世之前，很多人都觉得家用机气数已尽。毕竟娱乐平台的增加让家用机不再具有惟一的不可替代性。人们可以通过各种设备娱乐，家用机乃至于掌机的处境随着智能电话和平板电脑的大量出现，地位显得有些尴尬。那种感觉很像消费级数码相机在面对各种摄影设备涌入的时候，有无奈也有悲壮，甚至会有绝望。

但不同于数码相机的体系是确立在普通用户之上，游戏主机的用户则普遍带有粉丝性和一定忠诚度。游戏内容本身的无可替代依然留给了游戏主机们生长的空间，它们并未被时代的大浪彻底淘汰。只是黄金岁月会因为多平台的崛起而消失，取而代之的是一场革命风暴。

在这场风暴中，掌机的衰落几乎是无可避免的，同时代的电子产品具有娱乐功能的越来越多，而用户不像客厅用的家用主机那样对内容有极强的依赖性。要知道哪怕是最让人振奋的 NDS 时代，人们对于掌机的更多需求也是类似于“脑白金”那样的小品级娱乐。掌机特性本身就会让作品大多具备小品特性，而被小品特性吸引的一部分玩家在内容上其实并没有太多追求。

这种情况导致了整个市场的剧烈转型。事实上对于游戏玩家来说，从家用机游戏向网游转变的过程如此迅速，乃至于没有人意识到网游时代如何全面降临之前，客户端类型的游戏已经开始全面败退。

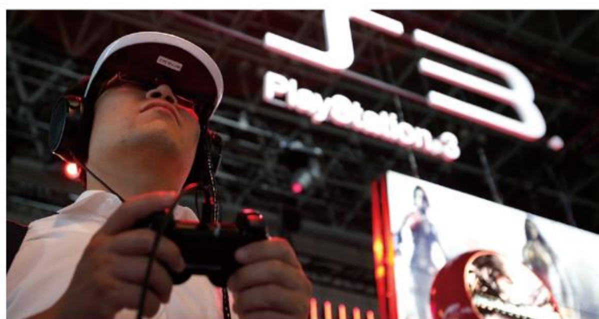
从 2005 年的《魔兽世界》开始，网游市场的巨大商机曾经让厂商们怦然心动。但实际上在不过区区四五年的时间里，客户端游戏迅速被网页游戏取代，而网页游戏又开始向手机游戏转移。这之间的变化哪怕是游戏产业内的从业人员都说不清楚，更何况是身在局中的众多玩家们?

事实上，在唱衰家用机论调最喧嚣的年代里，作为掌机之外的平台，家用机利用新的操作方式真正做到了一次中兴。任天堂的 Wii 时代真正扭转了不少人的看法，它证明了在硬件性能并不超前的情况下，异质化操作依然可以让人们看到新的方向。在高质量的触摸屏成为标配之前，通过体感操作来产生更多愉悦简直是给所有游戏主机厂商上了一课。

但是就像所有行业的成功都会被沿用到没有利润一样，体感成为了整个上个世代所有游戏主机的标配，却也成了噩梦。除了极少数非常优秀的作品之外，大部分体感作品的内容和体验都很糟糕。这也导致了最终索尼和微软在下一代主机上思路的完全相反。

而这一次的新主机，又毫不例外地被认为是最后一代家用主机。

就好像春晚永远都是历代最差一样，这一代游戏主机在发布之初就各种不被人看好。与电脑相似的 X86 的架构，几乎同样规格的定制图形解决方案，甚至是各种电脑游戏的内容提供方……但在这之外，让人意外的是这一代的游戏机主机居然销量不错。甚至 PS4 的销售数据还超过了上个世代，成为索尼历史上最引以为傲的一次首发销量。



▲上世代主机的黄金时期结束后，人们开始担心起了家用游戏机的未来。

乍一看这种意外让人有些无法理解，但仔细想想又不难发现，随着科技成本的降低，以及个人娱乐消费质量的提高。人们对于家用游戏机这种产品的需求心态也发生了巨大改变。时至今日，游戏机已经成为很多人心中的标准娱乐设备。电子游戏再也不是一个新鲜事物，也不会让周围的人们感觉到异样。这种时代变迁带来的巨大改变催生了游戏产业的繁荣，但这种繁荣注定将如电影行业一样，向着两极化的方向发展。



譬如现在大多数人对游戏的需求，已经从单纯的娱乐，变成了与社交重叠，乃至于与各种时尚元素联动。而这种变化导致了游戏的轻量级化。除了一些有大量粉丝追随的超级游戏 IP 之外，更多的游戏是希望抢占人们的碎片时间，把那些用非专门时间来游戏的人们变成主要消费者。因而哪怕是传统掌机游戏和家用机游戏，也在大力推广一些社交理念。

与这种情况相反的是，更大规模制作的游戏开始出现。它们有着当年玩家们幻想中的气质，制作规模庞大，画面精美。这种游戏犹如高额制作费产生的电影一样，带给玩家无与伦比的乐趣。譬如过去两年里大名鼎鼎的《GTAV》，总制作规模参与人数超过两千，耗时数年，游戏内容庞大到哪怕是走完一次地图都需要数个小时。这种量级的游戏已经成为玩家顶礼膜拜的代表，其所获得的成功也是空前的。而对于现今的销售模式来说，家用机依然可以为这种程度的游戏提供一个优异的销售数据，因此它的存在就依然有重大意义。在封闭而简单的娱乐环境下，人们依然希望看到如此快速简洁的娱乐途径，而不是与工作混为一谈。因此家用机的衰落只可能与内容不够创新有关，平台的理由可有可无。

新阵地与老 IP

随着页游的衰落，以及智能手机性能的不断提高，手游已经成为全世界都为之侧目的一个行业。根据不完全的报告统计，单单是中国去年的手游产业规模已经超过了电影票房。超过 500 亿的营收已经不单单能用火爆来形容了，它随着智能手机的普及和全民娱乐化，已经成了人们生活中不可或缺的一部分。

一直到去年年底的时候，世界手游月收入报告中，世界第一收入手游已经是《梦幻西游》的手机版。其收入超过了之前的神话《智龙迷城》和《部落冲突》乃至于《糖果传奇》等，迅速登顶。但实际上只要稍微有游戏经验的玩家都知道，《梦幻西游》是一款有着悠久历史的回合制网络 RPG。而现在重新看手机游戏榜单，不难发现这种老 IP 被重新激活的例子数不胜数。

事实上随着上一代玩家的老龄化和新玩家的涌入，整个游戏市场已经形成了相当强烈的细分倾向。虽然社交属性依然是许多游戏的主要构成部分，但游戏内容本身的覆盖面已经早就不如当年。现在的游戏玩家可以选择的类型太多，对于单个作品的迁就程度也就不如当年。这也是很多游戏销量不断下滑的主要原因之一。在一些非粉丝向的玩家看来，方便且适合自己口味的游戏是


■手游版的《梦幻西游》可谓吸金无数。

核心重点，在这之外的因素则不作为考虑前提。手机作为当代人最依赖的智能设备，已经逐步蚕食了便携数码相机和掌上娱乐设备的空间。大部分游戏只要能够依靠手机来运行，玩家对于游戏本身的素质要求其实并没有那么高。

在 iOS 设备刚刚成为市场主流的年代，手机游戏已经经历了更早时期的塞班 40 和 60 年代。诚如大部分人所知道的那样，在早期手机游戏更多的是对经典游戏作品的粗糙模仿。譬如《愤怒的小鸟》几位核心制作人在最初模仿了《寂静岭》等作品开发出一系列与主机游戏相似度极高的游戏。随着 APP STORE 的影响力逐步加大，这种模仿变得越来越泛滥。在早期的苹果付费下载榜上，多数拥有高素质的游戏都能够在传统家用机上找到影子。这种风潮说得通俗一点就好像当今的微博和微信，微博制造内容，而微信重新整理并转发。这两部分割裂的市场中，手机游戏又能够迅速获利，让不少传统厂商开始意识到新平台的威力和效果。

以大家戏称的“手游大厂”Square Enix 为例，其手游策略无非是不断重新复制其经典作品到移动平台上。这种做法毫无疑问会引起玩家的强烈抵触，却又不得不承认其效果卓著。那些一边骂着黑心厂商一边不得不为情怀掏钱包的玩家不在少数。大多数所谓的“怀旧”作品都取得了相当好的成绩，而这种成绩对于新平台来说，其实依然不算是什么让人特别欣慰的数据。更多的人们成为了玩家，他们也让游戏市场变得更加复杂而已。

但在整个移动端游戏崛起的年代，我们不得不正视一件事，那就是原创 IP 的重要性依然是第一位的。移动端的原创游戏取得佳绩的不在少数，而利用老 IP 重新注入新活力的例子更加显著。暴雪与国内游戏厂商因《刀塔传奇》而纠缠的版权官司就是一个最好例子。在这款手游作品里，游戏本身的素质毋庸置疑，但其“蹭 IP”的方式也为前期宣传和深入人心省下了大量工作。在那些耳熟能详的经典角色形象中，类似打工一样的游戏方式依然让玩家趋之若鹜。在整个手游崛起的大背景下，《刀塔传奇》几乎创造了让人瞠目的成绩——即使是在玩家大量流失的 2015 年，其年度流水仍是接近三十亿。这在以前对于中国游戏产业来说简直是不敢想象的数字，而只有通过网游化才能化解的盗版压力，似乎早就随着整个行业的兴旺被遗忘了。

当然对于整个消费市场来说，正版化的道路似乎比之前十年加起来走得都要更顺利。在家用机平台上，因为自贸区的开放，游戏机合法化已经成为不需要讨论的议题。围绕着这个大前提，大量的中文游戏几乎拯救了日渐枯竭的日本游戏市场。曾经中文化只有数万销量的作品预定数量一次性超过三十万的例子不胜枚举。这种爆发式的增长得益于目前中国地区的经济水平，也得益于网络销售形势的改变。在过去的一年里，像 SCE 这样没有微软敏感的公司也已经飞快转移了战略思路，把中文化做为目前亚洲地区的主要工作重点。

传统的家用游戏机行业在大中华地区如此发力，同时也给了很多拥有古老 IP 公司新的启发。随着不断有各种正版授权加入，手游市场如今也变得精彩纷呈。只是因为市场变得比以前理性成熟了，渐渐淘汰制度也发会生变化。对于整体的游戏行业来说，新方向在哪里大家都在探索。所幸的是因为政策开放的缘故，有一个方向倒是现在已经被确认了。

那就是电子竞技领域。



竞技大娱乐时代



2015 年被称为资本寒冬，尤其是下半年，O2O 的倒闭风潮和创业潮遇冷交织，让不少投资领域的金主们开始冷静。但随着内容市场的地位不断提高，商业体育和商业娱乐的玩法也发生了极大变化。在很多人眼中本不是娱乐核心的体育渐渐拥有了极强的吸金能力。同样作为体育旁支出现的电子竞技分类也开始极大丰富。这两者虽然没有完全的共通可比性，却也开始渐渐占据人们的视野。



电子游戏发展到了今天，竞技类别也随之发展了差不多相同的岁月。从最早高桥名人成为冒险岛主角到今天的大点子经济时代，虽然形式上有所区别，本质却从未改变。

当然如果认真算起来的话，真正的电子竞技黄金年代应该是从《星际争霸》初代开始至今。在那个年代，电子竞技选手还是一个一将成名万古枯的职业，前途和未来也都相当渺茫。不为社会所接受，粉丝数量和曝光度也偏低。但随着网络环境的不断完善，视频平台的出现和竞技游戏的全球化程度加剧，使得这个领域变得比以前更加触手可及。越来越多的草根选手进入到这一领域，也有越来越多的人成名，乃至于寻找到盈利模式。

严格来说，游戏是娱乐产业链中的一环。因此电子竞技不仅使得其本身行业繁荣，也不断带动各类相关行业。譬如游戏主播行业就因电子竞技的繁盛而慢慢独立出一个单独的类型，它所代表的则不仅仅是游戏，还有游戏相关的芸芸众生百态。

游戏主播行业在全世界各地均有开花结果，其产业规模和影响力也在逐步增加。但这一行业的真正兴起依然是依托于电子竞技这一已经相对成熟规范的新兴产业。在电子竞技尚未能够通过各种媒体传播的时代，电子竞技主

持人和解说员们因为其特有的专业特点，几乎毫无竞争压力地开始聚集人气。这些人气在最近几年内被大规模释放，不仅成就了YouTube上千万粉丝的主播，也让电竞主持人们享受到了传说中的高价签约和明星级待遇。

但随着电竞影响力的不断扩大，电竞本身所面临的问题也开始逐渐暴露。电子竞技内容本身的缺失就很大程度上构成了整个行业发展的最核心矛盾。无论是格斗游戏还是RTS游戏，乃至于现在大行其道的MOBA类游戏，其竞争的法则都很快开始无法满足玩家们日益增长的需求。在之前的日本最高格斗游戏大赛“斗剧”中，《街头霸王》系列”曾经基本上担纲了格斗游戏分类的大部分内容。尤其是《街霸3.3》更是十年如一日地成为不少高手角逐世界巅峰的首选游戏。但在那之后，几乎没有任何一款游戏能够达到这样的高度，也没有任何一款游戏可以满足电子竞技选手们的内心渴求。

同样在MOBA类游戏上，层出不穷的作品和玩法都让人眼花缭乱，但实际上除了《DOTA》和《英雄联盟》之外，大部分游戏对于玩家来说也不过是休闲作品而已。尽管竞技类游戏的平民化是一个大的商业趋势，但无法形成强势而持久的品牌依然是这个行业最大的问题。几乎没有什么厂商能够言之凿凿地确定自己的作品可以成为标准，大部分对抗类的游戏无法长时间存在，让厂商更加不敢在这类型上投入，形成了恶性循环。

当然相对于内容上既丰富又匮乏的这种矛盾局面，电子竞技的社会地位提升和商业化上的成功依然值得振奋。毕竟在除了作品销售和周边改变之外，整个行业算是找到了一条新的产业化道路，也为回流现金健康发展寻求到了新的出口。从这一点上来说，电子竞技时代的来临和风靡，依然算得上是好事一件。

最后的战争和最初的布局

纵观整个游戏产业，如今最大的一次变革或许就在眼前。当资本寒冬如期而至，当内容的春天挡不住碎片化的市场细分，当众多游戏从业者无法在各种平台中选择自己的终极追求时……新形态的娱乐形式已经初见雏形，而科幻小说中所描绘的时代也似乎翩然落下。

虚拟实境，也就是所谓的VR，做为最初只是存在于科幻概念中的一种新型娱乐表现手段，终于在世人面前掀开了它神秘面纱的一角。

在任天堂最辉煌的时代，这家公司曾经尝试过以AR（增强实境）技术来增加玩家的游戏体验。虽然结果并不怎么喜人，仍是在尝试中积累了丰富的经验。AR做为一种对互动体验的全新补充，能够充分把真实世界与虚拟内容相结合。这种新技术曾经一度被认为是以后广告商和游戏厂商的最佳出路，但随着技术的不断发展，AR识别技术的限制越来越大，使得其应用范围也越来越窄。所以尽管这一领域有着长足发展，却依然难以实现当初许多游戏领域创新后“改变世界”的那种翻天覆地。

反倒是最开始不被看好的VR，随着可穿戴设备风潮等技术的不断革新，终于在商业应用上开始有了新亮点。虽然依然无法为每个用户适配合适的体验方式，浸入式的全新体验依然像是一场全民狂欢的技术革新。大多数厂商都推出了自己的VR设备和方案，无论成熟还是不成熟。

在最新几个月的创业概念中，VR无疑已经是出现最高频的词汇了。事实上当PS4已经开始不断推出自己独有的VR体验之后，许多游戏厂商才惊觉这是一次全新的洗牌机会。但时不我待，Facebook高价收购VR公司的故事仿佛还在昨天，今天已经有实际成熟的商业产品推出到市场了。并不算高的零售价加上高的离谱的硬件配置要求，让人很难相信这是会是一次成功的世代革新。

尽管如此，依然有大量的人力物力投入到VR领域，因为对于所有出售游戏体验的公司来说，这是一次重新来过的最好机会。已经固化的内容市场不会因为某一款作品而发生彻底改变，只有表现平台的革新才会带给大家新一次站在同一起跑线机会。在这种诱惑面前，无论是各大游戏硬件厂商还是软件商，都必然把持不住。

所以这个看似家用主机平台最后的战争期，对于更多人来说实则是一次全新布局。无论成与败这场战争都将继续下去，而不是把结果停留在某一个已有平台上。

也许对于众多技术爱好者，乃至于永远青睐新鲜体验的玩家们来说，这才是电子游戏最大的魅力所在。

好的时代已经过去，坏的时代也没有尽然来临。电子游戏依然如它最初诞生时一样，处在一个随时可以让人兴奋的岁月中，并且依然年轻幼稚。但就是这么一个东西，已经彻底改变了这个世界的娱乐方式，并不断扩大着其影响力。所以那些评说电子游戏行业的话严格来说其实都不算准确，真正准确的只有一句话。

娱乐是人的天性，而这种天性如同所有其他天性一样，推动着这个世界亦步亦趋地前行。能够亲身体验这种进步，是每一个玩家应该感到幸福的事。





街头霸王 II 25 周年纪念
——开发者们亲诉的历史

1985 年，插画师安田朗打着领带，穿着宽大的睡衣裤来到 Capcom 面试。他忘了带自己的美术作品，于是就随口扯谎说因为画得太好，结果在路上被粉丝偷走了。当被问到为什么穿睡衣来面试，他说那是他惟一拿得出手的体面衣服，也是他惟一有领子的衣服。

当时面试安田朗的是冈本吉起，他被这哥们儿独有的幽默感逗乐了。冈本吉起在行业内是一个出了名的怪人，他非常喜欢这个跟自己一样古怪的年轻人。

安田朗就这样被录用了。

那时冈本吉起也没有想到，他正在招募的队伍，将会在五年后创造出风靡世界的游戏。这是足以在人类历史上留下印记的伟大作品，它以一己之力创造了格斗游戏这个新类型——它就是《街头霸王 II》。

这是游戏历史上具有划时代意义的作品，也可能是史上总销售金额最高的游戏。据统计，仅《街头霸王 II 冠军版》街机总收入就超过 23 亿美元。如果加上 Turbo 版、Super 版、Super Turbo 版、Hyper 版……《街头霸王 II》街机版的实际收入可能超过了当今怪物级大作《英雄联盟》，而这还没有算上《街头霸王 II》家用机各版本总计过千万套的销量，以及在广大发展中国家流行多年的盗版街机营业收入。《街头霸王 II》已不止是一款游戏，而是一个时代的印记。如今在《街霸 II》诞生 25 周年之际，《街头霸王 V》将再掀街霸风暴。

关于《街头霸王 II》的幕后故事，历来的报道也有很多，但大多转了几手的信息，其中难免有一些谬误以及不实之处。而在这里，20 多名前 Capcom 员工以及商业合作伙伴亲口讲述了《街头霸王 II》的故事。

文 藤曦 编 伽蓝 美编 小瑟

1. 冈本其人

冈本吉起于 1984 年加入 Capcom，他曾多次提到，当时是因为被 Konami 解雇了。

在 Capcom，冈本吉起混得风生水起。在之后 20 年，他从一名普通的街机游戏策划，晋升为整个街机事业的负责人，乃至负责整个 Capcom 的游戏研发。据曾与他共事过的人说，他的管理风格非常独特。


■冈本吉起

冈本吉起（原Capcom街机部门总负责人）：

在我的职业生涯中被炒过两次鱿鱼，第一次是 Konami，当时我受命

开发一款赛车游戏，结果自作主张做成了射击游戏《时空飞行员》。他们就因为这事把我给炒了。

然后第二次是我们在做《街头霸王 II》的时候。当时我和老板坂井先生大吵了一架，我们越超越激烈，我一激动拿起笔就砸到他头上……因为这事我主动要求过本（Capcom 创始人）把我调去销售部。结果后来被调去销售部的反而是坂井先生。

Brian Duke（Capcom西方地区销售经理）：

冈本绝对是个人物。天哪，他简直太搞了……他是我在这个行业里见过最搞笑的人。

James Goddard（Capcom美国分公司设计顾问）：

一个精力充沛的人，充满创意与激情，还有疯狂。

Jeff Walker（Capcom美国分公司销售及市场部副总裁）：

我们每次开会都会开玩笑说做点奇葩的事。他从来不浪费这种机会……他是那种会追着你、从后面把你的裤子扯掉的那种家伙。我们去日本的时候一天 24 小时都在疯。

Brian Duke：

我们都被他整过……记得有一次我把 CD 塞进我的笔记本电脑，准备向当时的销售及市场部副总裁 Bill Cravens 以及其他同事播放，我以为里面是新游戏的演示，结果放出来的是黄片……从此我就因为这件事出名了。

西谷亮（《街头霸王II》主策划）：

我们一直都工作得非常努力，通宵加班是家常便饭。所以白天我经常打瞌睡。有一次我在开会的时候睡着了，冈本先生就把所有的灯都关了，把时钟调到凌晨 3 点，并且让所有人都离开了会议室，当我醒过来的时候，心想“艹，我睡到凌晨 3 点了！”

Brian Duke：

有一次冈本对我说要带我去享受泡泡浴，也就是提供色情服务的浴室。我一路半推半就地说“那个，我们其实不不必这样”。他们还是把我一路拖去了，最后我发现其实他们带我去的是东京迪士尼。

Jeff Walker：

有一次他给了我一堆垃圾让我做，我心想实在受够了。那天他坐在自己的办公室里，难得打了领带。我就拿着一把剪刀走上去，把领带从他的脖子上剪了下来。

Brian Duke：

他非常善于抓住机会。他带的开发团队总是用棒球做比喻，打一垒或二垒肯定比全垒打保险，而冈本会选择全垒打。

2. 团队集结

80 年代末，随着冈本吉起在 Capcom 的地位扶摇直上，他开始建立一支他认为能创造出热门大作的团队。他率领画师安田朗与策划西谷亮开发了街机射击游戏《被遗忘的世界》。带领他们的是 Capcom 老牌制作人船水纪孝。这支队伍即将创造出 Capcom 历史上的第一大作。

关于画师安田朗（绰号AKIMAN）

西谷亮：

我敢说他是我这辈子见过最奇葩的人之一——至少可以排进前五名。（笑）

冈本吉起：

关于安田朗的故事太多了——三天三夜都讲不完。

三上真司：

他一天到晚都在画，身边任何风吹草动都察觉不到。如果有哪一笔画得不满意，就会被他扔掉。

Tom Shiraiwa（Capcom日本总部翻译）：

他总是睡在办公桌下面，从来回家。

三上真司：

Capcom 把工作室搬到新的办公楼后，安田把每一层都跑了一遍，并逐层试躺，看哪里睡着最舒服。真的是睡遍每一层。

冈本吉起：

安田一度想要过上正常健康的生活，他说：“我要开始喝牛奶了。”然后他就天天买袋装的牛奶。他一边工作，一边伸手去拿牛奶。他在办公桌旁边堆了大概有 100 多袋牛奶，每次都是拿起来就喝，看也不看一眼，从来不管是否过了保质期。他觉得喝上牛奶就是健康了，但总是抱怨为啥喝了牛奶后老是拉肚子……

Tom Shiraiwa：

［几年后］我们开发《荒野大镖客》PS2 版）时，我们租在同一套公寓。他基本上都是睡在壁橱里，虽然他的房间里其实有很大的床。我看到他的腿从壁橱里伸了出来，就问他为啥这样？他说睡在壁橱里才能感觉到安宁……

在《生化危机》的一些房间里，你会看到一些非常脏而破旧的厕所……他住的环境就跟那差不多。在那样的环境里他能待一两个月，然后会像个疯子一样整理房间。他真是个疯子啊！要整理就要 100% 干净，是一尘不染的那种。然后接着制造垃圾。这就是他的生活方式。他的饮食方面也是这样，就是吃啊吃——像头猪一样是吧？然后他会突然开始疯了似的锻炼、节食，恢复到正常体型。

下村阳子（Capcom作曲家）：

他的性格非常特别……我想有才华的人多少都是和普通人有点不同的……团队里很多人都是异于常人。我大概是惟一一个正常的。

3. 关于主策划西谷亮

冈本吉起：

我认为西谷亮是个天才，因为他描述问题的方式与其他所有人完全不同……有一点我至今不明白，当时我们有很多游戏，他一看就说：“这个靠谱，这个不靠谱，这个靠谱，这个不靠谱。”然后他会把自己认为靠谱的游戏放一堆，不靠谱的放一堆。结果靠谱的那一堆总能大卖，而不靠谱的那些就真会失败。我至今不明白他所谓的“谱”是什么。换作正常人的理解可能是“自己喜欢与否”，但他并不是从个人喜好的角度来看——他就是很清楚地知道什么游戏好卖。因此只要我们做的游戏被他认为靠谱了，我就有信心能卖得好。

James Goddard：

他是一个极其聪明而又谦逊的人，才华横溢而又沉默寡言……



■西谷亮早年曾是日本游戏杂志《BEEP》的撰稿人，偶尔会涉及早期Capcom的产品如初代《街头霸王》。

下村阳子：

西谷先生真的非常非常热爱游戏。他每时每刻都在思考自己做的游戏，总是在不断调整细节，认真思考如何将游戏做得更好。如果是别人的话这会变得视野非常狭窄，只能专注于当前的游戏。但他却不是，对于其他人提出的想法他总能一针见血地给出回应。

关于船水纪孝（开发及策划总负责人）



▲2003年Enterbrain出品的DVD《街头霸王传说》中亮相的船水纪孝

冈本吉起：

我个人并不认为船水是最有才华的，但他非常善于理解别人的想法。如果你跟我说一个游戏概念，我可能无法马上理解并将你的想法进行拓展。但你如果跟他说自己想做什么，他会马上知道你的想法，并且很好地推进。这是很少人具备的很强的能力。船水的记忆力也很让我吃惊，我说的每一句话他都能记住。我们聊天的时候他能把几年前说过的东西挖出来。我从没见过记性比他好的人。

西谷亮：

他会教我怎么写游戏概念企划书，还有公司的规章之类。他真是一个好老板，对我来说一直像个大哥哥一样。

冈本吉起：

在西谷亮之前，船水纪孝先在Capcom启动了《街头霸王》项目，我对船水说："西谷很有才，一定能有大成。但在此之前，就先由你我来带领他的团队。"我知道西谷一定是个大才。

西谷亮：

谈到工作，冈本先生早些年是非常非常严格的[开发《遗忘的世界》等游戏时]。当我接任了《快打旋风》的导演后，我感觉他对于让我管理团队很有信心。所以那时他和船水先生就退居幕后了，变成了类似于制作人的角色。

（当时Capcom的职位头衔与西方标准不同。西谷亮在《快打旋风》担任的"策划"角色相当于如今行业内的游戏导演，安田朗的职位也是策划，但相当于美术总监。）



▲ 1991年时Capcom不允许员工将真实姓名放到游戏里，但安田朗的昵称"Nin Nin"出现在了《街头霸王II》的舞台背景中



▲《街头霸王1》的一个关卡中出现了前Capcom美国分公司销售及营销部副总裁Bill Cravens（已于2007年不幸逝世）的名字。

4. 一切从这里开始

对于船水纪孝、西谷亮和安田朗来说，从《遗忘的世界》到下一个项目的转型期，是他们职业生涯中最重要的事。

大约就在《遗忘的世界》发售时，Capcom的另一个团队推出了《街头霸王》。当时该作采用了独特的街机框体，1P和2P分别只有一个拳键和一个腿键，这两个大按键能够感知玩家的按键力度，动作据此产生变化。该作发售后，Capcom的对手SNK挖走了开发团队，冈本吉起正是因此才掌管了Capcom的街机部门，并接管了《街头霸王》系列。

但他没有马上启动《街头霸王II》，而是先开发了一款《快打旋风》（Final Fight）。

TIPS1

1989年Capcom美国分公司的产品目录中出现了《街头霸王II》的LOGO，显示为一款FC游戏，而当时街机版尚未公布。"这广告可能是我做的，"Joe Morici说，但他已经忘记了为何在那时会提到《街头霸王II》。另外在1988年Capcom的商品小册中也提到了FC移植版的《街头霸王》一代，但后来并未推出。Morici表示，Capcom美国分公司经常处于信息不足的状态，所以可能是当时搞错了。



Joe Morici
（美国Capcom家用机游戏部门主管）

我记得第一次看到《街头霸王》一代的时候有那种大型橡胶按钮，是用拳头击打的。这玩意儿必须下架，要不然所有人都要受伤。

Jeff Walker：

我们听说所有人玩得满手是血，然后他们只能把拳击垫拿掉，换成了按钮，不过他们只卖掉了——我猜大概是2500到3000台。

Brian Duke：


■街机六键排布

大家都在讨论它为何没有达到Capcom期待的成功度，我听说总结出来的主要原因就在

操作上……直到后来玩家们才开始认可6键设置，并获得比原版更高的销量——如果我们一开始就这么做，《街头霸王》可能成为那一年最畅销的游戏……大家对续作都很感兴趣。

西谷亮：

Capcom USA先是让我们开发与《街头霸王1》类似的游戏，因为在他们那很成功。但当时《双截龙》在日本很火，所以我们决定开发《快打旋风》。

冈本吉起：

通常是别人让我干啥我就偏不干。本来大家都要听老板的话，但我从来不听……
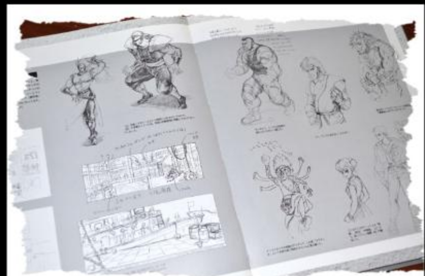
我们去美国做了一些市场调研。我们去了街机厅观察玩家——我们会在那呆一整天，每天都去，就在那看着。我们发现《双截龙》那种横版游戏非常流行，所以就决定做一个类似的。于是就有了《快打旋风》。

然后老板对我们说“游戏名要叫《街头霸王》”，我们就说“好吧那叫《街头霸王89》”。我们在一个展会上进行了展示，但《街头霸王》的名声很差。我们就想，既然名声那么差，我们干脆换名字吧，结果就叫《快打旋风》了……

当时Capcom的处境堪忧。如果《快打旋风》卖的不好，Capcom可能就要有大麻烦了……但它的销量超过了高管们的期望，所以销量起来后他们让我做《快打旋风2》。因为我从来不听话，所以我决定开发《街头霸王II》。

[安田朗的说法有所不同。在Udon的《街头霸王对铁拳》画集访谈中，他说在《快打旋风》开始开发前他就在做《街头霸王II》的初期人设工作了，但是因为当时ROM容量限制无法实现目标效果只能暂停。他还表示Capcom重新命名《街头霸王89》并不是因为游戏名声太差，而是因为该作不像《街头霸王》。西谷亮则表示记不清了，只记得在《快打旋风》之后才开始做《街头霸王II》。安田朗本人并未接受此次采访，他表示只有付费才肯接受采访。

而船水纪孝的说法又有所不同。在Udon的《街头霸王：永远的挑战》画集中，他表示在《快打旋风》之后，Capcom USA很明确地表示希望团队开发《街头霸王》续作。



▲1992年Capcom在日本推出了一本《街头霸王II：完全档案》，其中有早期的人设与关卡插画。

5. 开发启动

随着《快打旋风》的成功，开发团队马不停蹄地接着开发《街头霸王II》。冈本吉起、安田朗和船水纪孝不断提出各种新创意，由西谷亮将其整合。这次游戏一开始就确定使用6键配置，有8名可选角色，要营造出一种竞争氛围，让玩家在对抗中不断投币。

“我第一次在美国分公司拿到这游戏时，自己还不是一个玩家，当我看到它有6个按键时，我说‘这尼玛看着就像个PC游戏，太复杂了。’我记得当时给冈本吉起打了电话，对他说减少到两个键。他一直对我说，Jeff，你不是玩家，就这样吧，这才是这游戏独特的地方。然后巴拉巴拉了一堆。他果然是正确的。”

——**Jeff Walker**

冈本吉起：

那个年代，街机厅里的人并不开心。《太空侵略者》很流行，玩一次要100日元。我们就在想，如果玩枪林弹雨的射击游戏，虽然很有趣，但游戏时间太短，开发者们很高兴，街机老板很高兴，但玩家不高兴。所以我们考虑的是如何让所有人都高兴。

我们考虑过在街机厅里放大型街机，玩一局要500日元——开发者们会开心，因为可以赚更多钱，玩家可能会开心，因为会有更好的体验，但街机老板们不开心，因为这种大家伙更换成本很高。

我们继续思考之后得出的结果是，如果两个玩家同时玩，街机老板就能赚两倍的钱。玩家相当于分摊成本。《快打旋风》可以多人玩，但还是有人觉得被骗了，因为游戏很难。但如果玩家是彼此对抗，是赢是输看自己的本事，我想这可以降低挫折感。

JOHN GILLIN（Capcom USA营销总监）：

我想它最伟大的是调动了玩家的对抗意识……它是一款有深度的游戏，现在看仍然有深度，而且要打好需要投入很多时间，以及很多硬币。

冈本吉起：

我让项目组做出企划案还有插画出来，我会告诉他们哪些该保留哪些该丢掉，很多人会无视我所说的，西谷有时候就会当面反驳我……

你知道每个角色是怎么有血槽的吗？我一度想要把春丽的血槽做的比其他人短，因为女人体力相对较弱。但西谷不同意。我们都有合理的理由，但最后我们还是决定统一。

下村阳子：

我倒是觉得因为女人比较长命，所以应该血槽更长才对啊。（笑）



TIPS2

很多人认为1976年的香港电影《独臂拳王大破血滴子》是《街头霸王II》中达尔锡的灵感来源，因为该片中有一个能将手臂伸长的角色。但西谷亮表示从未听说过这部电影，达尔锡的灵感实际来自漫画《乔乔的奇妙冒险》。

西谷亮：

我对于所有人给我提出的一切几乎都是欣然接受……当时Capcom有很多团队在同时开发游戏，各个团队之间是有竞争关系的。但《街头霸王II》团队内部也在竞争——程序员与美术都在各自开发自己的角色，这导致了一些竞争关系。因此他们都会想出一些奇葩的主意给我看。我不想泼他们的冷水，不想挫伤他们的创作热情，所以我就说：“真棒啊，我就把这做出来吧，想出更多奇思出来吧，我一块做了。”

我想这就是游戏最后那么好的原因。如今我作为一家公司的社长不能再那么不负责任。所以现在我会对他们说不同的话。但在开发《街头霸王II》的时候真的有点乱来。

James Goddard：

我想能与人们产生共鸣的原因是他们想成为那样的角色……就像从武打片里走出来的角色一样，每个人都有一些奇怪的功夫。

西谷亮：

原本达尔锡的手和脚是不能伸那么长的。但所有人都想自己做的角色比别人好，所以他的手脚就变得越来越长……



下村阳子：

我想开发人员奇怪的性格都已经表现在游戏内容里了。这些古怪的人集合在一起，大家都想做自己喜欢的东西。将这些都浓缩到一个游戏里。我想这就是它成为一款特别之作的原因。

6. 意外的连续技

《街头霸王 II》最重要的成功之处是对原作操作方式的微调。前作中只有靠运气才能发出必杀技，而本作的必杀技指令更易于实现。这也导致了开发者们并未预料到的情况：将各种招式进行组合成为连招，能将对手打到无法招架。这就是连续技的发现。也有人称之为 BUG。



■2013年在日本街机厅里仍然能找到以"二合一"形式存在的《街头霸王II》

冈本吉起：

西谷亮是个天才，非常善于研究与分析游戏。我看他花了很长时间研究为何在一代《街头霸王》中发动升龙拳如此困难——当时大家都觉得出招难度大但是能打掉很多血，所以也没有什么问题。但西谷亮说："没必要这样，如果出招难度降低，游戏会更酷，也不用那么依赖运气。"这句话让我改变了对游戏策划的想法。

江城元秀（Capcom总部程序员）：

在开发早期的时候，我们显然就对于操作输入的判定要求过于严格。所以当你做出下前拳（发波）的操作时，摇杆的向前与按出拳键的时机必须完全同步，这实际上是极其困难的，大部分人感觉已经是做到了同步，但却难以做到真正的同步。所以我们决定将判定的时间窗放宽一点，即判定帧数增加一些，你只要在这几帧之内按了出拳键就能成功发波。

而这么做的一个副作用是——你可以称之为 BUG，那就是人们可以利用这多出来的几帧实现连招。我们从没想过让玩家将各个招式组合成连招。

7. 美术风格

《街头霸王 II》如此令人难忘的另一个重要原因，是那极具特色、令人过目难忘的美术设计。这要感谢 Capcom 在美术上豪爽的砸钱。美术人员占本作开发团队一半以上，有大约 20 人分别负责人设、面部与背景，全部由安田朗指挥。

据冈本吉起透露，在 1991 年的时候，Capcom 并未对单独的游戏制定开发费用预算，而是在游戏开发完成之后才反过来计算到底花了多少钱。对于《街头霸王 II》，他估算大约 10 个月的正常开发时间，大约 35 人参与开发，每人的平均工资是 7000 美元一个月，所以大致的开发成本是 245 万美元。不过其他人对于某些细节有异议。船水纪孝曾在 2002 年《EDGE》杂志的访谈中表示开发周期是 2 年。

概念图展

为了庆祝 Capcom 诞生三十周年，Capcom 前年在日本各地举办了庆祝活动，比如在大阪的道顿堀地区 TSUTAYA 商店地下室举办了小型画展。这次画展中有很多 Capcom 游戏的珍贵初期概念图，其中就有《街头霸王》各角色的草图。



Scott Smith（Capcom USA产品经理）：

它可能是那个时代最美的游戏——不管是背景动画还是人物的动作……



Tom Shiraiwa：

安田朗真是个才华横溢的画师……在他设计角色的时候，就把他们的全套动作都想好了，动作与画风浑然一体……没有哪个画师能够做到。他是先驱。

James Goddard：

你可以看一下市面上那些质量平平的游戏，他们都没有很好的色表分层。所以当角色出拳或者出腿时，所有色层会在一定程度上混合起来，手脚不会看得那么清楚。这家伙在这方面完全领先于时代了。

冈本吉起：

人物的每个像素点都是画师一个个画出来的，所以画师要花 10 个月的时间画一个角色……而安田朗画的春丽只用了一个半月。所以就由他来教大家怎么画。然后在开发后期阶段，他用很短的时间就把东西赶出来了，而质量又非常高。他的画技真是无敌的。

下村阳子：

春丽不是大腿很粗吗？当时我就问安田，"为什么她的腿这么粗呢？"他听到后大吼"你没问题吧？竟然不觉得这样很有魅力？"然后他开始解释其中的魅力所在。我是女人啊，当他开始强调其中的性感之处让我感到很难堪。他对自己的创作有强烈的感情。

冈本吉起：

当时工作得非常辛苦，不过如今回过头来看却是充满乐趣的。比如布兰卡，当他后退时其实背部会变小。本来是不应该这样的，但是因为我们对美术创作的追求才有了这个细节，这让我又有点怀旧了。



8. 关于主题曲

在开发团队着手进行概念图与美术设计之时，音轨与音效的创作也开始展开，这份任务由下村阳子负责，此前她也参与开发了《快打旋风》。下村阳子后来离职并参与了日本众多知名大作的音乐创作，最有名的包括《最终幻想》系列和《王国之心》系列。

下村阳子：

在 Capcom 一个项目展开之后，通常会在音效部门找几个当前有空的人，当时刚好让我碰上了……那时有两个项目都需要作曲家，我碰巧选择了《街头霸王 II》……

我原本担心能否把这工作做好，因为这是一款格斗游戏，我不知道自己的作曲风格是否合适……在《街头霸王 II》之前，Capcom 所有游戏的音乐风格都是偏重的，或者说是偏冷酷的风格。而我把它的曲风朝着更轻、更欢快的风格去做，听起来更加有趣……当时公司里也有人说“这个不大像 Capcom 的风格”。但西谷亮说“这很有趣啊，我们就这么做吧。”

西谷亮：

我非常喜欢她的手法。我记得当时让她多做更清晰、更易记的旋律，而不单是那种主题旋律。她做出来的简直完美……每个角色都来自不同国家，我的主要要求就是音乐要反映其所属的国家。

下村阳子：

西谷先生会给我看人设图，说明人物性格，然后让我为每个角色做主题曲。我发现每个角色都有独特的背景，就提议根据其背景国家与文化创作主题曲。

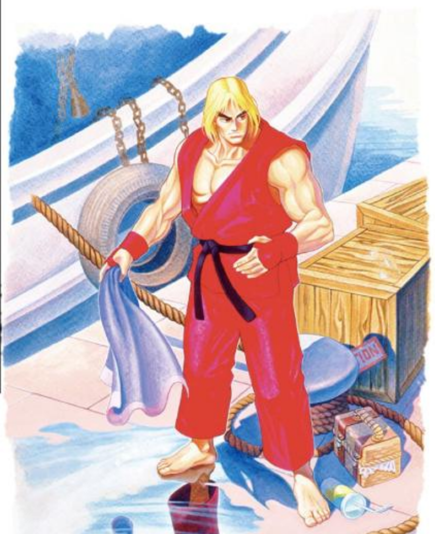
我想开发团队成员们的狂人性格也影响到了音乐。通常程序员是不会对音乐说什么的，但《街头霸王 II》在创作音乐时，负责各个角色的程序员会根据其喜好挑选其角色的主题音乐。

山田和典（Capcom作曲家）：

我进入 Capcom 之前下村女士就离职了，我只是作为一名玩家知道她的音乐。我第一次听她的音乐时，就被震撼了。她的音乐伟大之处是将非常复杂的旋律变得过耳不忘，有点像迈克尔·杰克逊。在一个简短的片段里能够传递出很多信息。你只要听一下肯和春丽的主题曲，就感觉仿佛置身于他们的环境。很多人是在她加入 Square Enix 之后才知道她的游戏作品，但我最喜欢的是她创作的《街头霸王 II》音乐。



□近年来古烈的主题曲在网上又火了起来，有粉丝将其编辑之后与各种视频片段配起来，无论配哪一段都合适。



□ 有人认为肯的主题曲有点像电影《壮志凌云》中的歌曲“Mighty Wings”，下村阳子承认可能在潜意识中受到该曲的影响。

9. 翻译问题

与主题曲一样，《街头霸王 II》的人设也是植根于开发团队对于不同国家文化的理解。从日本的相扑手，到印度的喷火瑜伽大师，每个人物的国籍属性都非常明显。但是某些角色名让美国分公司那边感到非常为难。

Tom Shiraiwa：

当时 Capcom 并未成立游戏本地化部门。实际上当时就没有“本地化”这个词，仅仅只是“翻译”而已。我是日本销售部里惟一一个热爱街机游戏的，所以只能由我来负责翻译工作。

Scott Smith：

翻译上的问题永远是存在的……不过通常都是事出有因。

Ian Rose（Capcom USA总顾问）：

当时首先担心的是 M. Bison 这个名字与迈克·泰森太接近了。所以日本原版中的 M. Bison 就改成了美版的巴洛克。

Scott Smith：

当时考虑到迈克·泰森仍是风云人物，而任天堂已经有《Punch-Out！！》所以他们不想惹事。

Tom Shiraiwa：

Capcom USA 的领导们担心会被起诉。但当时姓名有关的画面都已经做好了，没有办法另外做一个将其替换，所有就只能将原有的角色姓名进行互换。虽然这样一来这些角色与他们的名字就不是那么对味，比如对于“Vega”这个名字就有很多争议。但也没有其他选择。这是一个偷懒的做法，但总比被起诉好。



□ 日版的M Bison在美版中更名为巴洛克。

TIPS3

在续作《超级街头霸王 II Turbo》中，Capcom 的开发团队创作了新角色豪鬼，也就是后来系列中最重要的反派人物之一，杀死了自己的师傅豪拳。这些角色的读音在英文中都是“G”开头，当时英文翻译组认为 G 开头的角色太多了，所以就由 Scott Smith 负责改名。Smith 想起几个月前听过一个广播节目，说的是日本的奇闻趣事。其中谈到有人想要将孩子取名为“恶魔”，结果遭到政府拒绝。Smith 于是找到日语中“恶魔”的发音，也就是“Akuma”，这成为了豪鬼的英文名。



西谷亮：

桑吉尔夫的原名是伏特加，不过那只是一个临时名，所以改名的时候我们都是无所谓。

Tom Shiraiwa：

关于Nash更名为Charlie，我原本是按日语原文翻译为Nash，然后Capcom USA方面说“Nash不是英文名，我们要改成别的名字，否则大家记不住，他应该是个美国士兵，那么叫Charlie怎样？”

西谷亮：

总的来说我理解美国方面的改名需要，我对这个并没有太大的意见。

Tom Shiraiwa：

当时开发者们对于海外的项目都不熟悉，所以不管美国人说什么开发组都照做，否则游戏在美国就难以被接受。我也相信是那样的。但几年后我们开始意识到“那只不过是他们的自负而已”……他们想要改掉所有能改的，这样他们就能说自己在开发中也是发挥了作用的。游戏名也是一样，就像Biohazard改成Resident Evil一样。当我们明白这一点后，开发者们就经常拒绝他们的建议了，或者是再听取其他人的意见。不过在《街头霸王 II》的时候，美国人说什么都是绝对真理，我们都得照做。

10. 街机旋风

1991年Capcom通过经销商将《街头霸王 II》打入了全球街机厅，为此Capcom所投入的成本超过了以往的任何游戏，公司里的很多人都希望这种一对一对战的游戏方式能够成为新的潮流。但在日本它的起步并不那么顺利。

冈本吉起：

《街头霸王 II》第一次进行店头测试的时候，一台机子一天的玩家游戏次数是98、99左右，我们原本预测的是300到400，但是没有人和其他人对战——他们都是单人玩。当时我们就像“这下要惨败了”因为大家没有像我们想的那样玩……

我们花了很多工夫让大家知道可以互相对战，但最初这个信息并没有很好传开。然后有一本游戏杂志叫做《Gamest》花了大量篇幅进行介绍，他们的专栏“Battle Play”很受玩家欢迎，然后大家逐步知道了。不久游戏就开始火爆起来了。不过在那个时候还是有很多人让我做《快打旋风》的续作不要再管《街头霸王》。

Jeff Walker：

我在美国分公司拿到了《街头霸王 II》的初期版，通常我们要测试至少4周之后，再与分销商游说一番才会打入市场。但这一次只花了6天。我记得最早投放的地方是佛罗里达州的Fort Launderdale，我们在阳光谷高尔夫乐园放了一台，另一台在米尔比达斯。我问测试人员情况怎样，他们说：“我们把投币箱打开一看，还没到周末呢就已经全部塞满了”。我猜大概有650美元。我心想“真不错，真不错”。于是我去佛罗里达告诉分销商，“从米尔比达斯的测试情况来看，我估计这游戏一周能赚800美元”。结果7天的测试数据出来后，我们实际录得的投币总金额是1300美元。

California
Street Fighter II
Tournament
NORTHERN CALIFORNIA SEMI-FINALS
Sunday, December 15, 1991
11:00 am
at
Milpitas Golfland
1199 Jacklin Road
Milpitas, CA

All entrants receive a Special Edition Street Fighter II T-Shirt!
Plus a free round of golf, 15 tokens & free tournament play.

Top 8 contestants win a trip to the Grand Finals in San Diego
(Airfare & hotel included)

California
Street Fighter II
GRAND FINALS
Saturday, January 4, 1992
11:00 am
at
Yellow Brick Road
University Towne Centre
4545 La Jolla Village Dr.
La Jolla, CA 92122

1st Place - Street Fighter II Coin-Op Machine.
2nd Place - Super Nintendo Entertainment System with 3 Capcom SNES games and a $200 gift certificate.
...unner-up prizes.

□1991年James Goddard在米尔比达斯举办了Capcom赞助的第一次美国街霸锦标赛，虽然与EVO没得比，但在当时是迈出了巨大的一步。

接下来我们碰到的问题是，高尔夫乐园那边说：“玩家那里有意见啊，所有人都在那台机子排队，半天也玩不到，能再给我们一台吗？”我们就决定给他们再调一台，但是也担心这两台一分流，可能每台只能赚600美元了。没想到两台都分别赚到了1400多美元。这下我们知道这肯定是一款巨作了。据我所知，高尔夫乐园和米尔比达斯最多的时候店内分别有15台以上的《街头霸王 II》。这游戏的热度要掀翻屋顶了。

Brian Duke：

当时一台机子要一个星期赚1000美元以上，必须是三人或四人一起玩的那种，或者是玩一局至少1美元以上的大型街机……

我记得当时刚开始出货的时候，只能按订单量的10%来发货，因为根本无法满足那么大的需求量……当时我们四家主要的经销商，其中有一家运营极其健康，规模非常非常大，他们要求客户必须要提前付款才给发货，而且要现金打到他们账上。真是难以置信客户们会预付一两万美元去买一台2500美元的机子。而且这个价格后来不断提高。

Jeff Wakler：

这游戏开始一发不可收拾地火起来了……当时洛杉矶发生的骚乱也变成是为我们助威。因为那群人在街头打劫的时候，不少人从便利店抢《街头霸王 II》……那时很多媒体拿着摄像机记录了这一切。

Brian Duke：

如果我没记错的话，当时我们卖了大约2万台……我记得当时每个月的订单至少都有1000台以上，那还只是西海岸的，而我们给整个美国的数量只有1200台。

Jeff Walker：

《街头霸王 II》还有后来的《冠军版》销量分别都有2万到2.5万台。

冈本吉起：

我不记得全球卖了多少，但在日本国内大概就有3万台左右。

Jeff Walker：

当时我做了一些有争议的事，其中之一是让所有经销商把过去欠我的钱都还了才给他们发货，这样才能把过去其他街机的货款收回来。过去他们至少都要30天以上才会付款，但是为了《街霸 II》大家都是神速付款。我对经销商们说：“去把街机厅的钱都收回来，我们借着这游戏把过去的款都收清了吧！”这真是有史以来第一次靠一款游戏控制了所有人的钱……那一年我们靠《街头霸王 II》收回了7800万美元。

Ian Rose：

美国的销售队伍都是一群我行我素的人，他们拿着可观的工资，却是按自己的规则办事，或者是按他们所理解的业界规则。随着时间的累积，Capcom美国与日本之间关系越来越紧张。

Jeff Walker：

这绝对是极端相反的文化。要知道，我在Santa Clara有又大又豪华的办公室，拿着丰厚的工资，我所有的销售人员要么开奔驰要么开保时捷，我们还有花不完的预算，我们每个月都去最好的球场打高尔夫。真是疯了。我去日本后，发现在那里和我相等职位的人还窝在小格子里办公，对我的行为非常不满。

Brian Duke：

那真是现象级的成功，是我这辈子碰到最美好的事……那一年我赚的钱比之前的半辈子都多……当时美国销售部拿的的是2个点的佣金，但那一年后很快降到了1个点，后来这游戏继续热卖了两三年。但是再后来他们把一个点的佣金都砍掉了。



□ James Goddard说“当时街机厅里人很杂，有些人打输了扔椅子砸东西，还有人打架动刀子的。但环境虽然不好，却是个很美妙的年代。”

11. 关键故障

不管以任何标准来说，《街头霸王 II》都是街机史上的现象级游戏。不过在这成功之外，玩家也发现了许多漏洞——在口口相传之下，发现的漏洞也越来越多。最著名的要属古列，使用该角色可能导致死机，可能向对手使用无限连击，可能将对手直接从屏幕另一端抓过来，导致平衡性被完全破坏。很多玩家将这些漏洞视为有趣的发现，但 Capcom 的人可不这么想。



古列BUG投调侃图

冈本吉起：

对于开发者来说，BUG 是让人羞愧的，绝对的羞愧。游戏卖得越多就越羞愧。《街头霸王 II》碰巧是一款有很多 BUG 的游戏……

很多人可能没注意到的是肯比隆强。他们都是同样的程序，但因为一个因素导致肯比隆强。我们考虑过发动升龙拳后会暴露出一个弱点，一旦此时被对方攻击会掉很多血。我们想了很久要不要加上这个弱点，最后是决定不加，但是却忘了将其从隆的代码中删掉。结果隆与肯是相同的程序，但隆却留下了一个弱点。

布兰卡也是一样，当他做翻滚攻击时会暴露出一个弱点，一个波动拳就能把他打掉很多血，这也是我们忘记删了……

Joe Ganis（Capcom USA软件测试员）：

古列有一些投技是很容易被人利用的，而最大的漏洞是，如果你选了古列，当你比赛要输的时候可以通过摇杆和按键的特定指令组合使得机子立刻重启……

西谷亮：

日本的《Gamest》杂志收到了韩国人寄的一个视频，叫做“恐怖的古列”，其中演示了那些 BUG。我第一次看的时候觉得不可能，当我得知确实存在的时候感到非常震惊。

江城元秀（古列的程序员）：

当时是我在 Capcom 第一次做编程工作，所以一切都很难——我在学校里所学的和实战之间有很大的差别……

至于第一次听说古列的 BUG。当时我们办了一个活动，请了一些玩家和记者来玩《街头霸王 II》，高层让我去和玩家一起切磋表演赛。一个记者对我说“你看，我发现古列有一招神奇投技”他给我演示了一遍，我看了之后就觉得该辞职了。幸运的是，西谷亮对我说“如果让这种事困扰你，那么你这辈子都不要做游戏了，去其他公司也没用。做游戏这个是免不了的。”

西谷亮：

我记得江城来找过我，当时他是公司的新人，他对此非常愧疚，我却觉得没什么，从没想过让他走。

Scott Smith：

要知道，一款这么复杂的游戏，总会出点问题……谁都想要一款完美的游戏，但在街机的世界里是不能进行 ROM 升级的……不像现在可以连 WiFi 的街机随时能够刷 ROM。那个时候游戏出了就是出了，所有的 BUG 都是无法改变的既成事实。

James Goddard：

这真是最令人失望的。虽然 BUG 常有，但有些恶心的 BUG 不仅浪费了玩家的硬币，还会造成冲突，破坏玩家的兴致。这对于 Capcom 在街机运营商中的名声也不利。

冈本吉起：

很多玩家开始自发规定不准用这些流氓的招式，我非常感激他们能用这样的方式来支持这款游戏。

12. 打击盗版

BUG 的出现让 Capcom 的很多人感到失望，但是在《街头霸王 II》的大成功中，对 Capcom 造成更多损失的是盗版的涌现。《街头霸王 II》最火爆之时，正是盗版街机最猖獗之时。与家用机游戏不同，街机游戏的销售对象是街机厅，游戏销售数量不能与家用机游戏相比，因此只能提高单张游戏的利润率。而盗版的出现严重冲击了正版的销售及其价格，对 Capcom 造成了巨大的伤害。

在《街头霸王 II：冠军版》发售后，Capcom 在街机业内杂志上刊载了广告，警告那些使用盗版的街机运营者们“购买及经营盗版游戏是一种犯罪行为”。在 Capcom 内部，早期的反盗版工作落在了总顾问 Ian Rose 身上。



Capcom在街机业内杂志上刊登了盗版警示广告，警告街机业者们别碰盗版。

Ian Rose：

我是 1992 年加入 Capcom 的……当时他们总结得出的结论是必须自建法务部捍卫自己的权利，这样能省更多钱……

当时我的最大挑战就是让盗版变得更困难。当时的盗版和今天不同，并非纯粹的数字版，而是一些盗版的硬件，包含了完整的印刷电路板。随着街机业的成功，这种街机硬件的盗版成为了全球范围的现象。很多国家的人们参与了这些盗版硬件的设计、生产与销售。

在《街头霸王 II》发售几个月后，我们总共卖掉了 2.5 万套左右，而有报道估计，全球市场上的盗版总销量可能是我们的好几倍。

冈本吉起：

Capcom 本身并未在墨西哥发售《街头霸王 II》，但是在那里竟然有 20 多万份。全球的盗版数量多得令人发指。

Ian Rose：

我们要求执法部门参与搜缴盗版，我们聘请了律师事务所帮助我们到处起诉，到处调查盗版的经销渠道……我们也成功抓住了一些盗版份子。比如我记得在盗版重要发源地之一的台湾，通过一家律师事务所，我们联同台湾警方抓住了一群盗版生产商。

我来到 Capcom 美国分公司当法律顾问的时候，日本总部那边还没有成立法务部，也没有真正的全职律师。所以我们的反盗版工作主要是靠美国分公司这边来进行，所以在台湾那边抓盗版也是我们这边派律师过去，我们还派了一个技术人员过去参与搜捕。在美国我们也开展了类似的搜捕行动。从当地警察到 FBI 再到海关人员都参与了。

另外一个现实的问题是当时我们的产能无法满足街机运营商们的需求，这也是盗版猖獗的重要原因之一。

Brian Duke：

我拒绝了很多订单，因为实在是供应不足，产能跟不上来。

Ian Rose：

这场反盗版之战是否算得上成功我也不敢确定。我记得当时内部曾经讨论过是否应该继续，我们一年光是律师费就要花掉几百万美元——可能其中也包含了与 Data East 打官司的费用。不管怎么说代价是高昂的……

13. Capcom VS DataEast

Ian Rose 所提到的 Data East 官司案，是当时业界轰动一时的案子。随着《街头霸王 II》的爆红，各游戏公司纷纷推出了自己的格斗游戏。从 SNK 的《饿狼传说》到 Midway 的《致命格斗》，其中的成功作品也不少。但是当 DataEast 推出了《格斗列传》，Capcom 认为该作势彻头彻尾剽窃了《街头霸王 II》。1993 年 9 月，Capcom 决定状告 DataEast。



▲ 格斗列传

Ian Rose：

当时市面上很多游戏都可以说是抄袭了《街头霸王 II》。当然，我并不认为《街头霸王 II》就完全是格斗游戏的起源，但很多游戏明显是模仿了它，《格斗列传》就是其一，从操作指令到人物动作都如出一辙。所以我认为会长辻本宪三因此认为应该诉诸法律，从而对其他抄袭者起到杀鸡儆猴的作用。

西谷亮：

《格斗列传》确实非常像，当时有很多人来到 Capcom 对辻本先生说“你们真的要放任他们？这事情不能忍！”

Ian Rose：

那个年代有很多关于“画面与感觉”的版权案……那个年代法院的判例对于后世的版权纠纷会产生决定意义。

Claude Stern（DataEast审判顾问）：

那时游戏产业还非常非常年轻，对于如何保护这样一个年轻的行业自然存在很多问题……

对比一下《格斗列传》与《街头霸王》，确实有很多相似的地方。问题是，这些都是 Capcom 独创的吗？他们把这些都申请了版权？

在内容创作行业，你一旦开了个头，给予第一个进入市场的人以过度的保护，他们就有可能成为垄断者……我们将会面对某个类型被某家公司垄断的问题。

Ian Rose：

当时这个案子是前所未有的，游戏业里没有过这么大的侵权案。

Claude Stern：

DataEast 那时非常不安。有一些很要命的证据指出 DataEast 的美术们抄袭了《街头霸王》。最后的成品并非完全抄袭，但他们有证据表示存在抄袭。我们可能抄袭了一些画面，但也进行了修改，改了背景，改了人物动作。即便如此动作上还是有许多相似之处。但我们辩解说“这些动作不就是武术里常见的吗？你们又没有武术的专利……”

然后 Capcom 辩称，你看《格斗列传》的画面与感觉不是和《街头霸王 II》一模一样的吗？这绝对是侵权了。而我们指出，两个斗士在场上格斗，这是约定俗成的格斗方式，我们应该明白这不是独一无二的艺术作品。

最后法院明白了这一点，如果将那些传统元素都剥离之后，这些作品也就没剩下什么了。

Ian Rose：

Capcom 没有打赢官司的一个主要原因是法院对于这类官司的保护一直都很弱，甚至可以说是没有保护……

[法庭记录显示，Capcom 未能证明其操作方式（摇杆加 6 键操作）是其独有的专利，也未能证明消费者会误以为《格斗列传》就是《街头霸王 II》。

14. 街头霸王 II 冠军版


James Goddard于街机厅，拍摄于1991年。

《街头霸王 II》在美国发售后，Capcom 高层知道已经创造了一个了不起的游戏，但暂未有续作计划。James Goddard 提出了一个解决方案，他是以街机玩家的身份加入 Capcom，本人对《街头霸王 II》极其热爱。Goddard 的工作是负责流通与写收入报告，但他更关心日本的开发人员，经常从玩家的角度向他们提供游戏策划反馈报告。最终他得到机会对于续作提供了建议，主要有两点——玩家可以操作游戏中的四大 BOSS，以及玩家可以挑选同一名角色进行对战。

James Goddard：

我们第一次提出“冠军版”时被否决了。日本团队说“为什么会有人想玩同一个角色，为什么有人会想玩 BOSS？我们不觉得这会受欢迎”。那是因为他们没有我们这边的竞技文化们，虽然他们也有比赛，但他们的文化还是和我们不同。

西谷亮：

竞技文化在美国还是更流行。在日本，很多人把《街头霸王》当成动作游戏，并不是太重视比赛。

James Goddard：

我每次出差不是和销售人员一起去混脱衣舞俱乐部，而是去找一家当地的街机厅，一般那里都有《街头霸王》，我就和他们聊。因为那时候没有互联网。我经常听到的一个主意就是他们想玩同一个角色，还有就是想操作 BOSS。


Capcom日本总部的员工们前往加州参加一次店头测试，最右为James Goddard。

Jeff Walker：

我从来不是玩家，只是一个销售人员，所以基本上都是 James 给我信息反馈，我再去日本跟他们汇报情况。

有一年万圣节，我回到了高尔夫乐园，发现《街霸 II》的现象仍在延续，很多玩家都开始玩 COSPLAY 了。很多亚裔女孩穿上了春丽的服装。让他们受不了的是一个人选了春丽之后，想玩春丽的另一个人就只能去另一台机子排队了。

于是我就给辻本打电话，让他出一个能两人玩相同角色的版本，我把“冠军版”这个名字都想好了。辻本专程飞了过来，他说“我要见经销商，他们要保证至少买 1000 份以上才能弥补开发成本”。于是我召集了六大经销商，其中 Betson Enterprise 的 Peter Betti 是最大的经销商。辻本说：“我们想知道你们能订多少货，先看第一批能不能订 1000 套以上。”他在屋子里走了一圈，走到 Peter Betti 面前说“好吧，Peter，你想订多少？”Peter 说“1000 套，我现在直接给你现金。”就在那次会议上，那些经销商一口气就订了 5000 多套。

Peter Betti（Betson Pacific总裁）：

他们问我们“如果我们做一个《街头霸王 II 冠军版》，你们想进点货吗？”当时我和我们的销

售经理 John Lotz 都在那里，我们互相看了一眼，说“好啊，有多少要多少。”

西谷亮：

当时一般只有做成了完整的续作才会推出面世。《街头霸王 II》发售后，我一直在对游戏进行调整，但也没想过做成新版本发售。完全是因为自己想要调整而去调整。我也想过把四大 BOSS 加到游戏里，只是没有对人说。当公司决定推出一个改良版，我说“其实我们已经在做了……”。

Jeff Walker：

当时我做了一件有争议的事……《冠军版》出来后我说“我们要让街机运营商们将每局 25 美分提价到 50 美分，Continue 一次可以继续保持 25 美分。我们会遭到大家的口诛笔伐，但最后大家都会这么做……

当时我只知道这是一个难得的超大作，所有人——从街机运营商到经销商都要把钱赚够，所以我就尽可能把利益最大化。




《街头霸王II 冠军版》

15. 街头霸王 II Turbo :Hyper Fighting

《街头霸王 II 冠军版》成为该系列史上最流行的游戏。在 2002 年《EDGE》杂志的采访中，船水纪孝称该作的全球销量是 14 万套。它的成功不仅衍生出各种盗版，也有很多黑客制作了修正版和加速版，比如“彩虹版”、“雷电版”。Capcom 没有选择，只能跟进。


1992年AMOA街机展上，Brian Duke（右）站在一台《街头霸王II Turbo Hyper Fighting》原型机前。

James Goddard：

“彩虹版”出来了，台湾的 ROM 升级了疯狂的空中波动拳以及空中回旋踢，把一切都搞乱了。超快速，超混乱。我们听说大批街机厅安装了这种版本，也赚了不少钱，而这跟我们没有半毛钱关系。于是我就去了圣何塞的一家街机厅，看到了彩虹版，玩了四个小时，一边说“这真是 TM 垃圾”，一边说“哇哦，快看，空中连发几波”。另一方面又说“完全没有平衡性可言”……

回来后我花几个小时给日本方面写了一封信，我说“彩虹版”是坨屎，绝对的垃圾，不存在威胁，是毫无平衡性的玩意儿。作为一名玩家，从情感上我是这么觉得。但是将邮件传真过去之前，我去食堂玩了一下《冠军版》……

我坐下来和同事 Joel Pambid 一起玩，然后最奇怪的事发生了。他选了古列，我选了桑吉尔夫。开始玩起来之后，我觉得这简直是在水底打啊……因为刚玩了四五个小时加速 25% 的“彩虹版”，所以“冠军版”就感觉太慢了。之后两个小时这种感觉挥之不去。我这才意识到，“彩虹版”真正的威胁不是那些空中波动拳和各种疯狂的东西。其威胁在于高速战斗是会令人上瘾的，它改变了一切。

所以我撕掉了我的报告。我熬到凌晨三点写好了一份新的报告，讲述这四个小时的游戏如何改变了我的习惯。最后我在传真中说“我们必须再做一些版本更新，只要平衡性够好足以干掉他们——需要华丽而又平衡。那样绝对会干掉盗版们，不过价格也要有竞争力，平衡性要达到新的高度。”

我把这封邮件发过去后，他们真的开始担心了，很快就表示全员通过要做一个高速版。第一次展出是在 AMOA 街机展，时间可以说刚刚好。我们展出的那个版本里，春丽发波的速度快了 5%，结果遭到各方面的围攻。运营商们说“去你妈的，我们宁愿买一百多美元的盗版，不要你这个垃圾”辻本先生听说这次展会的测试数据不好，就对我们说，马上把这版本改了，明天就要改好。

我和当时的徒弟 Joe 花了整晚的时间对一些地方进行了修改，比如将提速 5% 改为提速 15%。再次与他们沟通后对方还是很抗拒。一个星期后我飞到日本，在那里和开发者们一起进行了 20 天的共同开发。

Joe Ganis：

有一天 James 对我说，日本那边想往《街头霸王》里加入更多东西，你有什么看法？我拿出一本黄色笔记本，写下了我所有的想法，包括一些反击技的想法。James 把这本笔记本带去了日本。

Tom Shiraiwa：

我们进行了无数次的撕逼。每次 James 去日本与开发团队开会，都是非常激烈的会议，达到了呼啸咆哮的地步……

当时 James 是很冲的，一发现游戏存在问题，就要求马上修复。但有时候开发团队有其他问题需要解决，他们不能只管美国市场。有时候不同市场的反馈是截然相反的，比如欧洲与亚洲的意见就不同。所以他们有很多不能改的理由。但 James 仍然强硬地说“这里必须改”。

James Goddard：

开发团队方面其实并不想改成快速版，我的师父西谷亮对于我想做高速版表达了失望之情。从此他就不再是我的师父了。因为他做过研究，关于玩家从看到发波到做出应对动作的反应时间做过研究，认为高速版违背了他的研究结果。我给他演示了一遍，加速 15% 后人们会很快适应，同样能及时做出反应。但他还是不想插手这游戏。

西谷亮：

我真不记得在这问题上争论过……不过我确实没有过多地参与这游戏。这只是时间问题，当时《街霸 II》开发工作已经结束了，《异形大战铁血战士》碰到了问题，我中途被调去帮忙了……

不过我个人认为“Turbo”太快了一点，在原作中本来就有一些东西是看不清楚的，变快之后完全看不见了，变成只能预测对手的动作。我并不是完全否定这种做法，但我认为如果比赛的过程变成是预测对手的动作，那么整个游戏的机制也要相应修改。

Joe Ganis：

日本方面反对变得太快，而我和 James 是绝对支持的。Turbo 版比标准版好太多了，游戏节奏更快，而动作仍然和过去一样精准，只是你的大脑需要更快地处理那么多信息。当然因为比赛更快，大家花钱的速度也会更快了。

Tom Shiraiwa：

自从看到中国和韩国的盗版后争论就开始了。日本开发团队从来不觉得速度加快一倍是靠谱的玩法，认为会失去所有的策略性。但试过这些盗版后就发现自有他们的乐趣，让他们



Joe Ganis记得《街霸II Turbo》刚到美国的时候，他发现了一个BUG，选择肯并重脚发动回旋踢的时候会死机，他通知了Jeff，立即联系日本方面，紧急停止量产，把这个BUG修复好才真正进行量产。

知道做个高速版的必要性，当然也有出于抢夺盗版生存空间的考虑。

最麻烦的是，不管 James 说什么，开发团队就会说"这只是你的个人看法吧？所有美国人不见得都这么想吧？普通美国玩家不见得这么想吧？你能证明吗？"这确实不好证明。因为 James 是非常铁杆的《街霸 II》玩家，有些角色是他非常喜欢的。因为他最喜欢桑吉尔夫，有时想要把他调得更强一点。开发团队得知后，James 的报告就变得不够客观了。

James Goddard：

"Turbo"结果在日本大受欢迎，Capcom JAPAN 感觉被侮辱了。我们进行了一次店头测试，孩子们都玩疯了这才终结了这次争论，他们完全放手让我负责了。事实证明这是对的。另外还有一些比较阴险的事我在这里就不说了。总之在这次测试之后我负责做了 5 处修改。



■由于James Goddard喜欢用的角色是速度较慢的桑吉野夫，Capcom日本开发人员据此怀疑他是否能够对游戏速度做出客观的判断。

16. 家用机版诞生

与当时大多数的热门街机游戏一样，《街头霸王 II》蹿红之后，不可避免地要做家用机版。由于当时 Capcom 与任天堂关系最密切，所以是先从 SFC 版开始。



■SFC版《街头霸王II》

John Gillin：

1992 年夏天，SFC 发售了，但游戏阵容非常非常薄弱。与任天堂的一贯作风一样，首发游戏中会有几款优质的自研大作，但第三方游戏非常非常少。这次任天堂被世嘉 MD 打得很惨。

Scott Smith：

SFC 在日本销量很好，但在美国 MD 已经靠《索尼克》以及围绕"高速处理能力"的市场营销活动而捷足先登。任天堂不再是一家独大了……

John Gillin：

任天堂给了 Capcom 很大的压力，要求尽快把 SFC 版《街头霸王 II》做出来。

Scott Smith：

事情进展得非常快……我们做 SFC 版《街霸 II》时，任天堂基本上停止了日本其他游戏的生产，全力以赴将产能留给《街头霸王 II》。

三井达也（《街头霸王》多款家用机移植版策划，现白金工作室总裁）：

我记得最清楚的是当时令人发指的时间表……我没有直接参加第一款 SFC 移植版的开发，后来我参加了 Turbo、冠军版和 PC-E 移植版……所有的进度安排都非常紧。我记得当时有大量人员参与，比其他项目多多了。

山田和典：

最大的困难是将游戏装入有限的硬件容量内……SFC 的容量是非常有限的。比如"啊啊啊……"这样很长的声音——我们就不能将全部语音装进去，所以我们就把简短的"啊"音录入，并重复形成"啊啊啊"。这样听起来也像完整语音，但节省了空间容量。我们必须利用很多类似的技巧才能把所有音频收录进去……我参与了后面的一些移植版，但比我早进公司的西村先生才是主要负责 SFC 版节省容量的措施。

三井达也：

我还记得所有程序员都工作得非常辛苦，还对他们说早点睡觉。我记得很清楚的是 QA 组都是早上来，然后让程序员去睡觉。我们把做好的所有数据都烧录到 EPROM，进行检验，然后手动做到电路板上，这样 QA 组一大早就要开始检验一大堆数据。

这个工作要一直持续到深夜，也经常要到凌晨四五点，就是为了做出样本 ROM 让他们可以进行检查。我简直把自己当成两个人用，都快累晕了，而那样的日子还是日复一日的，每天工作结束后喝两瓶啤酒，第二天一早又回去工作了。

Scott Smith：

我个人认为《街头霸王 II》对于 SFC 在美国的成功意义重大。如果没有它的话，任天堂在美国对抗 MD 与《索尼克》会更困难得多。



■如今在日本还能买到SFC版的二手《街霸II》，价格是200日元。

17. MD 移植版

《街头霸王 II》让任天堂赢得了对抗世嘉的优势，世嘉高层开始游说 Capcom，想要获得 MD 版的《街霸 II》。由于任天堂与 Capcom 的长期密切合作，这显然并非易事。但《街头霸王 II》的巨大影响力及销量潜力，让 Capcom 与世嘉双方都有强烈的合作动机。

John Gillin：

在日本，世嘉高管们就频频拜访 Capcom……当时也发生了一些戏剧性的事件，过程非常艰难。不过最后 Capcom 还是同意做一个 MD 版。我听说任天堂方面因此都非常不悦。

Ian Rose：

Capcom 与任天堂之间的关系非常亲密……我记得辻本和几个随从一起去 1992 年的消费电子展，一行人专门去西雅图拜访了任天堂，在他们那住了几天……我们去了当时美国任天堂总裁荒川实的家，和他一起吃了晚餐。

Laurie Thornton（Capcom USA公关经理）：

所有人都知道 CAPOM 和任天堂是一对情侣。在日本那边的关系就非常亲密。我记得当时我们的很多信息与详细发售计划以及平台详情都要等待那边闭门商议的结果。

Joe Morici：

我记得当时自己是强力推动 MD 版的开发，每个月都往日本跑……Capcom 有一座员工住宅，我们就在那里会面，讨论该怎么做。

Scott Smith：

我记得 Joe 很早就和世嘉接触，最后我们终于得到日本方面的同意，对于是否办发布会也是商量了很久。世嘉在加州红杉市的 Sofitel 酒店举办了发布会，我们邀请媒体共进早餐，公布了 Capcom 与世嘉的合作。当时专门做了

个宣传图，是洛克人与索尼克握手。

Joe Morici：

Capcom 请了一家外部公司做移植版。他们不想自己做。大概是在春季的时候他们做了一个版本出来，我看了之后对其质量非常满意。

西谷亮：

我记得看到 MD 版第一个版本出来后，检查完 ROM 后说："这太糟了，整个重做吧。"

Joe Morici：

我玩过之后觉得可以发售了，我说如果还不卖的话就要等到秋天与《致命格斗》竞争了。你们不知道《致命格斗》有多猛，他们花的广告费比我们多多了。我们要现在就发售，这样就能比《致命格斗》早四个月，这样才能干掉他们。

但他们还是决定等待，要和《致命格斗》正面硬拼。我记得当时两款游戏发售时间相差不到一个星期。我的很多订单都被中止了……我本来有 200 多万套的订单，大批游戏都准备装船出货了。但游戏生产出来后订单却被取消了。

三井达也：

当时跨平台游戏还很少，相关合同与谈判方式都很特别。我们先出了任天堂版后，至少一定时期内不能再出其他版本，否则就违约了。

西谷亮：

我们否定了外包版本后决定自己做，Capcom 让团队用 24MBit 的容量，而当时大部分游戏只能用 16MBit 的。最后我对成果非常满意。

Joe Morici：

游戏销量非常高，虽然没有我们预期的那么高，主要是遇到了《致命格斗》这个强敌。他们的营销公司太强了，这个必须要表扬。不过游戏本身就很一般，我认为不如街霸，只是营销做得很好。



TIPS4

《致命格斗》的营销挑战

Joe Morici：

当时最大的挑战来自《致命格斗》。我的好朋友 Rob Holmes 当时是 Acclaim 的总裁，属于友善的竞争对手，那时的市场环境和现在很不同……

当时我们做了一个有《致命格斗》的街霸广告。在广告中，一个保安走进玩具店，这时一整个墙壁的游戏开始变形，然后布兰卡出现了，他伸手抓住了货架上的《致命格斗》然后一把摔到了地上……

然后我接到了 Rob Holmes 的电话，他说"你真是个混蛋"。开玩笑的那种。

我们还推出了《街头霸王》的漫画，我从来没看过，发行的数量很少。这些漫画里的广告全是《致命格斗》。原来这是 Rob Holmes 的反击，他把漫画的广告位全买下来留给了《致命格斗》。



■Acclaim在《街头霸王》漫画版封底投放了《致命格斗》的广告。

18. 关于美版封面

《街头霸王 II》在美国发售时，Capcom USA 市场部按照当时的潮流，将日系游戏的美术风格进行了美国化。这导致美日双方产生了严重分歧，日本方面认为美版封面太丑，极力要求使用日版方面。



■日版的"特别冠军版"名为《街头霸王II Plus 冠军版》，封面图是Capcom日本内部员工自己做的。

Joe Morici：

从日本那边拿画面素材并用于营销一直是很困难的，我们自己也做了很多插画，因为日本方面一度是信赖我的，在美术风格上让我放手去做。我们做的东西也经常得到日本的采用。

John Gillin：

我是跨行进入游戏业的，我入职的时候 Capcom 和供应商已经有稳定的合作关系了，当时为 Capcom 做插画的是 Denny Moore，此前已经为他们绘制了《洛克人》的封面……他看了《街头霸王 II》后推荐了一些画师，认为他们能把握该作的精髓，他还让他们玩了游戏。我记得当时他们拿过来几版的铅笔草图，我每次看到都赞不绝口。

Mick McGinty（自由插画家，SFC及MD美版《街头霸王II》封面画师）：

我从 1983 年就开始做自由画师……我的第一个也是最好的客户就是 Denny Moore……

第一个 SFC 版封面很简单，Denny 当时可能并不知道街霸的巨大影响力，他对我说"我们有家客户叫 Capcom，他们有款叫做《街头霸王》的游戏，这是一些截图。"我所拿到的素材就是他们用拍立得拍摄的几张屏射图。

我并非现实主义画家，我会做一些夸张现实的画，我可以给那些角色以美式情调，以及他们想要的风格。首先他们认为如果使用原本日本插画会影响销量，当时我也不喜欢那种画风。如今过去了二三十年，我也喜欢他们的画作了。那种线条分明、色彩鲜艳以及充满动作感的画面——都是很酷的。我相信美国人现在也都能接受了。



■街霸II封面插画师Mick McGinty在工作


■街霸II SFC美版封面


■街霸II日版SFC版封面用的是安田朗的这张插画

John Gillin：

对于产品及其定位一直是有争议的。我知道很多人欣赏其日系血统，希望所有宣传素材都要尊重其原血统。但在当时，这可能意味着会疏远主流美国消费者……

James Goddard：

当时我曾提议 Joe 使用日版封面，但是被断然否决了，市场部总是认为自己是对的。我认为那封面太挫了，跟游戏里的角色一点不像，不用日版封面简直毫无道理。其实对销量也不会造成影响。毕竟游戏已经火起来了。用原版封面只是更好地服务于粉丝。但当时我对他直言“这封面太烂”之后，他从此不再和我说话。

Scott Smith：

事后诸葛亮当然容易。但日式动画在美国一直不怎么被接受。所以我们一直在创作适合美国的封面图，不管是《洛克人》还是《街头霸王》。

19. 家用机格斗风暴

据 Capcom 发布的官方数据，原版 SFC 版《街头霸王 II》销售了 630 万套，SFC 版《街头霸王 II Turbo》销售了 410 万套，MD 版《街头霸王 II 特别冠军版》销售了 165 万套。原版 SFC 版《街头霸王 II》至今仍是 Capcom 历史上销量第二的游戏。

Joe Morici：

我们至少赚了几亿美元。


■早期的街霸II关联商品

John Gillin：

现在看起来也不算什么，跟《横行霸道 V》没得比。但在当时算是史上最成功的游戏了，可以说是整个行业的一场革命。

Scott Smith：

这是我们第一次没有做任何平面广告的游戏。因为根本没有必要做，所有杂志的封面都是它。

Laurie Thornton：

《街头霸王 II》是史上最能促进主机销量的游戏之一。Capcom 是一条摇动了狗的尾巴。

Scott Smith：

还记得当时常见的电视广告？“仅限星期天，这台电视在 BestBuy 只卖 500 美元”那种？他们需要在电视机的屏幕上有一些大家喜闻乐见的画面，所以就想到了《街头霸王》。它总是出现在各种奇怪的地方……然后就没完没了了，各种人都来找授权，有想做动画片的，有需要角色授权的。但是我们没有授权部，该怎么做呢？

Laurie Thornton：

我们的日本总裁是个大富翁，最喜欢赛车。1992 年他私人赞助了一位日本车手参加 Indy500 挑战赛，他开的车就喷上了《街头霸王 II》。我被指派负责这个“特殊项目”，负责 PR 和宣传支持，同时想方设法将赛车与格斗联系起来。虽然这不是市场部想出来的主意，但确实造成了很大的话题性。


■街头霸王II的Indy500赛车

20. 家用机版的争议

所谓树大招风，《街头霸王 II》街机版推出后，BUG、盗版和山寨问题接踵而至，而在家用机版发售后，同样是出现各种争议。而这次的争议围绕的是游戏内容的敏感性。

Laurie Thornton：

某个星期五深夜，我收到了某个不知名地区小电视台的语音邮件，记者要求我回应以下问题：在《街头霸王 II》的某几帧画面中，相扑手本田的兜裆布敞开了，露出了性器官。她还说有玩家已经录屏为证。

我本欲当即否认此事，但转念一想曾听说过日本的开发者们经常自娱自乐，在其他游戏中做过类似的事。那么我们的日本开发者是否在游戏中也埋下了类似的雷？于是我让记者把录像带给我看，并组织了测试组和市场人员周末紧急调查此事。但我们从未发现本田有露点，不过由于画面模糊，我们也不能 100% 肯定。这事至今仍是我和老同事们茶余饭后的笑料。

John Gillin：

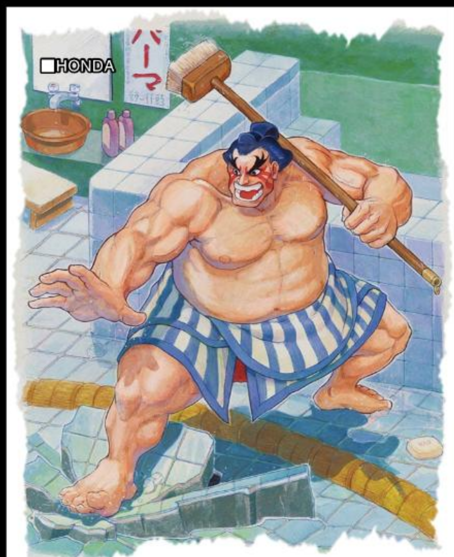
我收到了一个愤怒父亲的来信。原来他气愤的是游戏的开场画面：一个白人和一个黑人在打架，周围一群人在欢呼围观，而他们似乎都是白人，那个白人一拳把黑人的脸打歪了，黑人倒下了，围观群众都在欢呼。

给我发这封信的是一个非裔美国人。但我其实从未注意到这个画面，再仔细看了一遍才感觉问题不小。日本那边是不会注意到这种问题的敏感性。所以我马上回信表示道歉。这事也引起总部的高度关注。但当时游戏已经发售一段时间了，没有办法修改……至于开发者们最初是否有意的，我就不知道了。

Scott Smith：

在 SFC 版中对很多小地方进行了修改，有一些动作帧被删改了，比如任天堂认为布兰卡的关卡舞台背景中有个男人貌似在自慰……有个在欢呼胜利的男子在上下移动着手臂，那个位置角度确实有点像……你要知道，那时任天堂是多么纯洁的……我知道日本那边对这些事都要翻白眼了，但他们必须要把这些内容改掉……

在《街头霸王 II》和《致命格斗》发售后没多久，娱乐软件评级协会就诞生了，据说主要是因为《致命格斗》，不过街霸是率先让孩子们玩互殴游戏的……





▼《街头霸王II》开场动画中白人殴打黑人的画面引起关于种族歧视的强烈争议，后来Capcom将其改为两个白人互殴



▼续作《超级街头霸王II》中推出了新角色，印第安人T霍克。开发过程中他的形象进行了修改，原本是更像印第安人的，但美国方面认为太敏感，所以日本方面进行了大幅修改。

21. 一切刚刚开始

《街头霸王 II》之后，船水纪孝取代西谷亮成为系列的主策划，同时 Capcom 在各领域全面出击。紧接着推出的有画面改良的《超级街头霸王 II》，有讲述系列起源故事的《街头霸王 ZERO》，有电影游戏《街头霸王 The Moive》，有将系列重启的《街头霸王 III》，有 3D 版的《街头霸王 EX》，还有其他各种续作和衍生游戏。相隔多年之后，《街头霸王 IV》实现了系列的重生，再度掀起 2D 格斗热潮。如今《街头霸王 V》再临，街霸魅力如故。

街霸的成功让 Capcom 在 90 年代初走向巅峰，但也使得一些想要开发原创新作的开发者们被绑在了这个系列上。随后很多关键成员离开了 Capcom，创办了独立工作室，主要是为了有更大的创作自由。



《街霸》主创者西谷亮跳到了 SNK，随后创办了 Dimps 公司。冈本吉起创办了游戏共和国，三并达也创办了白金游戏，船水纪孝创办了 Crafts & Meister，西谷亮成立了 Arika（即其名字的倒写）。

而 Capcom 方面在《街霸》系列之后又孵下了另一颗金蛋——《生化危机》，公司规模快速扩张。

三并达也：

当时我们在 Capcom 共事的很多人都离开了，因为大家都想做一些新东西，去实现自己的新游戏构想。但所有打上《街头霸王》之名的东西都疯狂热卖。因此我们就不断去做越来越多的《街头霸王》。

Brian Duke：

到最后几乎变成了很搞笑的局面。只要是做不成的东西，就把它变成《街霸 II》相关游戏，然后就成了。

江城元秀：

当然，公司里的人越来越多。环境也大不相同了。

Brian Duke：

在很短的时间内，公司环境从那种家庭小作坊变成了大公司……那曾经是我游戏职业生涯中最美好的时光。游戏畅销的时候生活也很美好。你时常会觉得下半辈子可能也是那样，但是当你去其他公司工作才发现并非如此。

冈本吉起：

我听说现在还有很多人玩《街头霸王 II》，这令人非常满足。

文 鱼丸 编 秋沙雨 美编 小瑟

南非游戏业

突破阻碍，竭力发展

说起南非，大多数人想到的都是黄金、黑人、曼德拉、种族隔离等标志性符号。如今已成为第二大经济体的南非国民拥有相当不错的生活水平，然而多年种族隔离遗留下的问题也依然存在。

不久前，笔者探索了位于南非的约翰内斯堡，对以约翰内斯堡为代表的南非游戏业进行了深入了解。

Ruan Gates，南非百年名校金山大学游戏设计专业大三学生，在约翰内斯堡凌乱的街道中迷路了。他试图将在这里所了解到的一切带到金山大学举办的手游设计演讲上。手中的GPS已经定位好目的地，只是每一条路线都通向一扇金属大门——北门。北门是位于近郊的中上阶级聚集区。由于当地治安混乱，每一栋房屋都有装着铁丝网的高大围墙，随处可见类似于“NYPD安保”的私人安保公司广告。

Gates入选南非第一届专用游戏设计项目，成为在当地培养的第一批学生。在去约翰内斯堡市中心途中，Gates说：“游戏可谓是南非的一大商机”。

“游戏是一种昂贵的爱好。”Gate认真地说，“显然有很多游戏玩家都意识到这一点。更现实的是，即使是智能手机，对于生活在南非平均生活水平线上的人们来说都过于昂贵。”

“在南非，让我最容易想到的人人都玩的是一款叫做Mxit的基于信息发送的手机应用。在WhatsApp进入南非市场前，这款应用类似于南非人民自己的WhatsApp（手机社交应用）。大概是在七年前，这样的应用开发看起来非常伟大，特别是对于我们年轻一代来说更是人人都可以深入其中，有了彼此了解的途径。”Gates补充道。

近年来，南非艺术家们在北半球频频露面，无论是另类hiphop乐队Die Antwoord，或是查理兹·塞隆（Charlize Theron），还是特雷弗·诺亚（Trevor Noah）都颇受欢迎。然而经济差异以及基础设施缺乏依然阻碍着这个拥有五千二百万人口民族的发展。直到1994年，南非才正式结束种族隔离。由于获取财富的壁垒掌握在南非大多数非白人手中，像游戏这样的奢侈品行业足以支撑整个产业。如今，展示南非文化的游戏在市场中供不应求。

“我认为目前并没有完全意义上属于南非的游戏，还没有任何一款游戏在这里能够人人都玩。”Gates说。2007年微软官方在南非发售Xbox360，丰富了市场的多样性。在此之前，整个游戏市场都由电脑和山寨主机主导。Gates对于南非游戏业的发展颇为乐观也不无道理。如今，手机的数据传输功能愈加强大，像Steam这样的大型游戏平台也会为当地开发者提供支持，南非游戏有着更加广泛的路去走。

“在这里我们也许可以拥有一个很大的市场。”他继续说。

南非的第一代游戏主机开发者们都曾在国外接受教育，新一代开发者们今年也将从国家主导的第一届专用游戏设计培养项目中毕业。



第一堂课

[illegible]

Gates 驾车经过路旁的 Jozy's 时期遗留下的防空洞，最终驶进专供金山大学学生使用的购物中心大小般的停车场。

接下来等待着他的是期待已久的第一次课程。

社交游戏开发商 Everydayiplay CEO，波兰游戏设计师 Vincent Vergonjeanne 通过一个系列幻灯片展示了关于游戏设计的“黄金[illegible]为：大处着眼，细节行动，快速失败，[illegible])、为什么游戏销售给某个特定的年龄[illegible]盈利等内容。还讲述了广告商在各个平[illegible]获得收益的相关信息。Vergonjeanne [illegible]讲述，直到讲到为什么只有来自美国、[illegible]拿大、澳大利亚以及欧洲国家的用户是[illegible]有市场价值时才稍作停顿。

“[illegible]情况如何？”一个参与的学生提起如[illegible]蒸蒸日上的中国。

[illegible]onjeanne 解释道，只有当观众有该[illegible]消费能力时广告的投放才能获取一[illegible]即使是每天有 1 万活跃用户的美国 Facebook，每天差不多都要亏空 70 美元。这并不是一个充满幻想的游戏设计专业学生所希望听到的内容。

像 Luke Lamothe 和 Travis Bulford 这种南非游戏业中的 90 年代先锋人物也参与到发言中。Lamothe 是经验丰富的发言人之一，讲述了南非主机开发的相关问题。他的主题是 2002 年在 Xbox 平台发售的《Chase: Hollywood Stunt Driver》，它成为了第一款在主流主机上运行的本土开发游戏。



■《Chase: Hollywood Stunt Driver》



■《Broforce》

Bulford 是《Toxic Bunny》的开发者。这款 90 年代中期发售的电脑游戏成为南非游戏史上第一款销量超过 1000 份的自主开发游戏。

这些历史性的记录随着像 Steam 这样的网络平台的出现而变得黯然失色。平台通过网络将信息提供给全球的观众，在各种游戏发布数周后，据 SteamSpy 数据统计，有两款南非游戏进入流行游戏排行榜前五，分别是：向 80 年代动作电影《Broforce》致敬的《Contra-style》和空间管理模拟游戏《内脏清洁工》。

Broforce 创意总监 Evan Greenwood 来自办公地点位于开普敦的工作室 Free Lives。据他所说，团队自主开发的游戏在开放预售后的前三周就已经取得销售 4 万 5 千份的好成绩。

“对于南非的一个小工作室来说，这样的成绩已经非常不错了。”Evan 说，“现在我们不用四处找钱就可以完成下一个游戏，不用再重复当初为了完成《Broforce》所走的艰难道路。这正是我们希望看到的局面。”

在南非国内，昂贵的消费品依然只占据一小片市场。2011 年，世界银行发布各个国家的基尼系数，用以衡量社会经济不平等。最差纪录榜单中南非赫然在列。

在南非，1994 年种族隔离结束后出生的孩子都被称为“自由一代”，如今已经占到总人口的百分之四十。由于人口近半数都在上大学或是处于更小的年纪，国家游戏业发展前景实难预料。南非民主满打满算也才 21 个年头，也就意味着上大学的人员中有一部分是家中的第一个大学生，只有他们才能做如此后种族隔离时代的事情。

自由一代

演讲结束，学生们在 Nunnery 外聚集。各种各样幻灯片讲述的内容都获得了良好反馈，也有一些东西让学生们陷入了犹豫。

“在听了他的评论之后我才明白为什么一个跨性别或者转为国内消费者设计的游戏在商业上是行不通的。”参与项目的三年级学生 Raheel Hassim 说，“但是我认为他只是简单地从某些方面进行讲述，部分内容比较有用。但是我们不需要用相同的市场划分规则，例如用阶级或是性别对游戏市场进行细化。我们需要的游戏是一个联合的整体。即使不在国内销售我所设计的游戏，我依然希望我做出的游戏能够一定程度上反应南非本土文化。”

这是金山大学的学生在学习课程和游戏设计上一再坚持的固有理念。

“我现在依然住在索韦托，”Lucky Nkosi 说。这个位于约翰内斯堡西北部的小镇是他的故乡。“我希望我的游戏能够与索韦托的文化有所联系。”

为了更清楚的陈述观点，他提到实验性质的游戏节——A Maze。这个独立游戏领域的国际品牌在小镇上举办了街机游戏展。

“游戏试图让社交障碍消失。”Lucky 说，“A Maze 展出了一款叫做《Skadonk Showdown》的赛车游戏。这款游戏真正实现了这一目标：游戏中外形与南非出租车一样的 mini 赛车可以在屏幕上的约翰内斯堡地图中任意驰骋。

“参加 A Maze 的一个小孩来到我面前对我说这是他玩过的最好的游戏。”Nkosi 开心地说，“于是我问他，这款真的有《横行霸道》那么好吗？他坚定地说‘当然啦，因为车牌末尾有专属于豪登省的 GP 字样。’”就是这样细枝末节的文化展示为本土游戏增分许多。

“这款游戏向他（那个小孩）传达了一种其他游戏无法传达的信息，这就是游戏之于我的意义。通过一款游戏就可以让人们感知某个特定的社会，或是改变对这个世界的看法。”对于项目中的另一个学生来说，让南非的民众接触到游戏十分重要。为了实现这样的目标，他宁愿将游戏不可或缺的电脑和主机都丢弃，转战那些更简易的游戏制作。

“我成长在一个非常贫穷的小镇，在那里人们根本玩不起游戏，”Tsitsi Chiumya 说：“小的时候我们曾经一起玩桌游，游戏区域可以共享，游戏也可以共享。我想做一款桌游，可能是任何人随便打印出来就可以玩的那种。电子游戏现在



■《Skadonk Showdown》

太过西化。”

他说它们都是独自一人就可以玩的游戏，是开发商制造出来想要吸引更多玩家或是为白人玩家制造的东西。Chiumya 脸上带着大大的微笑继续说：“大部分我们能玩到的独立游戏在发展的过程中都失去了原有的历史性。我们并不知道这些游戏接下来想要讲述什么样的故事。”

他正在测试一款桌游，游戏主角设定为出租车司机，玩家在游戏中争夺势力范围和乘客。“约翰内斯堡的出租车司机名声不太好，经常被认为是恶棍或是对竞争对手特别凶狠。”他认真地说，“我希望通过玩我设计的这款游戏，人们能够更清醒的认识到出租车司机所处的现状。”

“如今桌游依然有市场，在全球市场仍有它的一席之地，我们只是需要更好的主题。”他说，“我最大的梦想就是为孩之宝公司工作。”

他还说，每次回到家乡，他都不知道如何向亲朋好友解释自己在学校究竟学习了什么。

“实际上，我加入这个项目是因为一点小误会。我父亲希望我学建筑，但是却将报名代码搞混了。当我发现时，我已经被录取，根本无法回头。

Hanli Geyser 是一名游戏设计讲师，也是协助引进客座教授的带头人。她同时还是南非游戏产业机构 MakeGames South Africa（MGSA）的成员之一。该机构为当地开发者提供游戏相关的资源，类似于信息平台或是网页一样的存在，经常会发布各类 alpha 或是 beta 版本的测试版游戏。采访的时候她坐在 Nunnery 外的木桌旁，不停抽烟的同时向笔者解释南非游戏业发展中的种种阻碍。

“一直感觉没有出现真正意义上的南非市场。”她说，“你会发现一个公开的秘密——游戏不能在当地卖。许多人认为游戏购买仅限于上层阶级，然而数据更能深入的说明问题。你会在南非发现许多替代街机的游戏主机，或者会有许多孩子共享一台 PS 主机和一款 RPG 游戏的情况，甚至连手柄都需要共享，通常都是 15 个人分享一款单人游戏。”



■《Toxic Bunny》

南非如今存在的有名游戏，如《Broforce》、《Toxic Bunny》、《Desktop Dungeons》都少了些许的南非特色。它们与在尼日利亚和肯尼亚本地制作的游戏截然不同，在这两个国家开发的游戏有着非常明显的其他任何地方都不存在的本土文化特征。在一款叫做《Highway Free》的手机游戏中，角色陷于尼日利亚拥挤的交通环境中，游戏特色就在于很好的融入了本土文化。

“尼日利亚和肯尼亚有着不错的游戏市场，因为你可以用以往只能用来在手机上通话的通话时间支付手机 App 的费用。”Geyser 说，“当时这是一项法律上的漏洞，如今南非已经进行了修正，因为这样的问题继续存在下去很可能影响一国的货币政策。太多这样的游戏流入尼日利亚和肯尼亚市场是非常可怕的。”

据 Geyser 所说，南非开发商是以一些细节错误为导向，最终以不再发行游戏的方式来解决问题。她断言开发者们都拥有强迫症的天性，这一特征已经深深融入社交网络中。“人们将永远为之着迷甚或是沉迷其中。如果一个游戏不够完美，他们就不会发行。”

金山大学校园中，学生们正在因为发现一个游戏故障而大笑，青春年少的活力显而易见。金山大学与美国诸多一流名校并无任何差别，它是当地最贵的学校之一，也是定期世界大学排名中南非名列前茅的学校。金山大学的知名校友包括一个伦敦前市长、一个诺贝尔奖得主，当然还有南非人民乃至世界人民都知道的曼德拉。

教育是最有力的武器

Geyser 还认为，游戏设计培养项目成长的不够快。白人只占南非人口的不到百分之十，但是却依然接受着更好的高等教育。

“我做的项目中统计出的人口数据着实令人担忧。”Geyser 严肃地说，“我的学生中有百分之四十是女性，百分之四十五是非白人，项目申请者中有百分之七十是黑人。由于白人和黑人中小学之间基础设施的历史性差距，大部分黑人都无法在升学考试中获得好成绩。他们中的许多人只是单纯的因为支付不起学费而无法参加项目。”

阻碍南非年轻游戏设计者前行的诸多问题中，游戏设计技能本身是最微不足道的。就在金山大学的演讲活动结束一周后，通过民主选举组成的学生领导组织了一场抗议活动，他们站在金山大学门前抗议可能要进行的 10.5 美分的费用上涨。



“许多学生干部认为没人听他们的。”Gates 说。

更糟糕的是，一项纪录表明当地警察经常会对一些和平游行的学生进行不当处理，而这些学生通常都是黑人。这场“费用必须下调”的游行已经发展至全国，游行的学生从开普敦大学一直排到南非国会前的台阶上。警方向学生发射眩晕弹来阻止无法经受任何费用上涨的抗议学生。

这场运动一直在继续，然而到十月末的时候南非总理 Jacob Zuma 宣布 2016 年学生费用不会上涨后抗议势头才有所减弱。

“为这些学生提供良好的教育是一回事，确保他们学成之后能够有足够规模的产业让其发挥才能完全是另外一回事。”Geyser 说。

行动创造可能

Nick Hall 是南非为数不多的为游戏行业工作的顶级律师之一，同时他还是 MGSA 的创始人之一。

“目前我们已经有一些对接工作室，在接下来的几年中每家工作室能够吸纳四到五个金山大学毕业生。就现有的行业状况来看，如果同时毕业 60 个学生，可能没有足够的岗位满足他们的就业需求。这就意味着许多人需要自己闯出一片天地，竞争是非常残酷的。”Nick 分析道。

2012 年，刚刚 20 岁的 Regina Kgatle 制作了自己的第一台街机。“我没有太多的资源，所以我只好利用一些电子产品废弃物。”她回忆道，“当时我惟一掏钱买的东西就是手柄和屏幕，制作过程中我尽可能的使用电子废弃物。”

如今 Regina Kgatle 的处境早就没有几年前那么艰难，目前她正在与全世界将近 35 个之多的游戏开发者洽谈，寻求她最新原创项目“67 游戏”的相关合作。她进一步说道：“我想制作 67 款具有教育意义的街机游戏，让它们在初学者中传播。这些游戏将被传播到一些偏远的地方，那些地方可能没有图书馆或是电子图书馆，甚至连网络都还未接入。希望这些游戏能带来不一样的体验。”该项目计划在 2016 年 6 月曼德拉日启动。

曼德拉的孙子 Ndaba Mandela 和他的兄弟创办了一个非政府组织，叫做“Africa Rising”，定期为贫困地区的年轻人召开讨论会。

“到目前为止，我们在与一些组织的交流中发现，少于百分之四十的家长会将孩子送到高中接受教育。还有一个很大的现实问题——贫困地区或是某些偏远小镇没有良好的职业指导。”

黑人区的学校大多都在建设中而且极度缺乏资源，种族隔离之下像图书馆这样的设施都从主楼中分离出来，很难找到它们的影子。

“我们必须具有相当的创造力才能迎头赶上。”Hall 说，“对于那些不得不为经济状况妥协，因无法独自承担生活费用而与父母生活在一起的学生来说，开发属于自己的第一款游戏时会愈加艰难。”

在 2016 年，Hall 希望将 MGSA 转化为南非游戏业的正式团体，如今已经有一些官方机构为游戏开发者提供服务。从 Hall 这里我们了解到，政府资助的申请的过程相当复杂，PC 和主机游戏都可以申请退税认证，然而弥补市场漏洞的手游却无法获得优待。

“游戏开发者目前生存环境十分艰难。他们生活的国家中，工作室没有能力雇佣私人律师专门管理向政府申请退税等相关事务。”谈起这些现状 Hall 总是略显忧虑。据 Hall 所说，能够帮助游戏业发展壮大的事情就是将开一家游戏工作室变得更简单。

“拿英联邦为例，它们拥有叫做 U.K. 游戏基金的四百万专门投资，提供给那些因为需要资金而来申请的游戏开发者。我希望有朝一日能够在南非看到这样的景象，比如有两万兰特的资金提供给游戏开发者进行游戏的初步开发，这样的帮助也可以让工作室更广泛的吸纳人才。

另一方面，Geyser 看到游戏业中更深入的发展走向：在游戏中加入教育或是益智元素才是年轻的开发者们可以大展身手的领域。

“我们从欧美国家购买了教育游戏，然而他们都不具有本土文化背景。我们有着极高的战后应激反应率，几乎有一整代人都是都是安哥拉战争的老兵，他们甚至可以尝试用具有特色的本土背景游戏来治愈战争带来的创伤。我接触了大量教育人员和政府工作人员，向他们询问‘是这种东西吗？’这是一个很好的机会，但是娱乐游戏就像聚光灯，每个人都想要挤在耀眼的光环之下。”

那些更接近于未来发展趋势的游戏领域需要更多地游戏人才共同努力。

游戏的乐趣

一年一度的南非国际电玩与游戏游艺博览会在约翰内斯堡举行，吸引了 3 万 3 千游戏爱好者涌入会场。该会场通常用来迎接像凯蒂·佩里(Katy Perry)美国超级流行乐明星。

在持续一周的展会期间，会场的展位前挤满了 PS、Xbox、Megarom、LEGO、迪士尼等品牌的爱好者们和各电脑厂商们。2002 年开始举办的展会随着时间的推移，规模稳步变大，还举办了《英雄联盟》等电脑游戏锦标赛。Cosplay 在这里也发展迅速，今年 Legionink 第一次举办了 Cosplay 大赛。

博览会开始前一晚，近 100 个孩子在会场外搭起帐篷彻夜等待，确保在接下来疯狂的 53 小时、2,568 个玩家参与的局域网大 Party 中能抢到个好位子。这是南半球此类博览会中最大型的展会。锦标赛为玩家提供了 20,000 兰特，也就是价值近 2,000 美元的赞助。

“我们没有一般大家使用的那种便捷、稳固的网络连接，我们在家的时候许多游戏都没法玩，特别是当连接上的对手在欧洲或是其他地方的时候。”一个年轻的穿着褪色印有铁娘子乐队图案的重金属摇滚乐迷说，“我们中的许多人都带着笔记本电脑早早来到会场外驻扎。因为这是属于我们惟一不断网玩游戏的机会。”

博览会期间，没有多少人可以区分在会场 20,000 平方英尺的场地上发生的事情与那些更富裕、更发达国家举办类似展会的区别。成群的 Coser，电脑迷或者整个家庭都在未经授权的极客商品列表上看来看去。身为博览会主角的电脑和主机公司以及各系列游戏占据了商品表的两侧，还附带完整的商标图示。

“Cool.”索尼的展台前还请来了南非说唱歌手 Stilo Magolide 站台。

“我曾经拥有 NAG 杂志（南非第一本游戏类月刊），”如今已经身为博览会高级项目经理的 Michael James 说，“最初我们做博览会只是为了增加游戏团体，确保我们的杂志能够盈利。”在 2002 年，博览会还只有不到一千的参会人员。

有声明说从 2016 年 10 月开始，展会将半年举行一次，2017 年 3 月将在开普敦迎来第二次盛会。“我们能够清晰的看到每年 8% 到 12% 的持续增长，2014 年甚至出现了 29% 的高增长。”

“早期的展会上基本没有什么区分，大部分都是白人。坦诚来讲，如今能在展会上看到女性或是其他颜色人种真是一件很棒的事情。”James 激动地说。

许多有名的独立游戏制作人将自己的游戏摆上南非 Home Coded 展台。Travis Bulford，这位南非早期主要游戏《Earthworm Jim》的开发者带着新游戏《Battle Arena Drones》来到展会。《Earthworm Jim》对于 1996 年发售的著名南非游戏《Toxic Bunny》有着极大影响，新游戏则受到了经典 3D 射击游戏《Desent》的影响。同时还展示了 Travis 新的游戏开发公司 Celestial Games，这家公司中的部分成员是来自之前提到的金山大学游戏项目学生。

“2001 年我离开游戏业，当时我认为南非游戏业再无出头之日。”离开游戏业 9 年后他说道，“也可能是因为我对于长时间一个人在产业顶端奋战感到厌倦。”

当被问及现在做游戏是否比 90 年代初入行时容易一些，他讳莫如深。“其实开发团队在两个时期做东西都比较容易。”他说，“1994 年我活跃在南非的所有展示现场，整个高中时期一直这样，这些都需要我和我的朋友们亲自去做。”

“如今，我们能够吸纳来自金山大学的实习生，并对他们的能力善加利用。”最后他说，“记住一句话：如果你坚定某件事，你就一定可以做好。”

在全球游戏产业高度发展的洪流中，南非游戏并没有以闪耀之姿进入人们的视线，甚至是以一种欠发达状态出现在人们面前。在南非本地，有着一帮坚守的独立游戏制作公司和一群坚持的游戏独立制作人，他们希望以自己之手将南非游戏业推上世界游戏产业舞台，通过游戏产品让世界了解南非本土文化，固守的理念会一直推动他们前行。


■《Battle Arena Drones》

Enix四十周年

——在变化中前行

文 80后写稿佬
编 乙太
美编 心の永恒



序

虽然今天我们谈的是诞生超过四十年的知名日本游戏厂商 Enix。实际上，这个日本最早一批投身游戏开发和发行的企业，称之为“Enix”的时间只有二十年左右，但这并不影响它在游戏史上的地位。而纵观其四十年的历史，套用一句流行语来形容，那便是“活久见”，从局外人到投身游戏业，从电脑成人游戏的研发商到“国民 RPG”的拥有者，从任天堂的忠实支持者到摇摆人，从坚持做发行商的独行侠到 SE 结伴前行，四十年的时间，每一段过程、每一个转变都充满了故事和传奇。

PART 1：从地产媒体到游戏发行商

1975 年 9 月 22 日，“株式会社营团社募集服务中心”在东京目黑区正式成立。社长是从建筑师转行成为企业家的福岛康博。

在最初，营团社的主要业务是制作房地产情报杂志，后来也涉足到房地产中介评估业务。

在上世纪 70 年代末，正值日本泡沫经济急速上扬的阶段，大量资金涌向了地产市场，东京 23 个区的地价总和甚至达到了可以购买美国全部国土的水平，有人甚至喊出“土地永不贬值”的口号。

福岛康博也希望趁此机遇扩大自己的房地产事业，他成立了子公司营团社不动产，准备在全国开设连锁店。然而美好的愿景只是骨感现实的幻影，福岛康博的地产巨子之梦在一年后就宣告破灭。穷则思变，福岛康博开始思考为子公司谋出路。很快，他就发现了一个新兴产业。

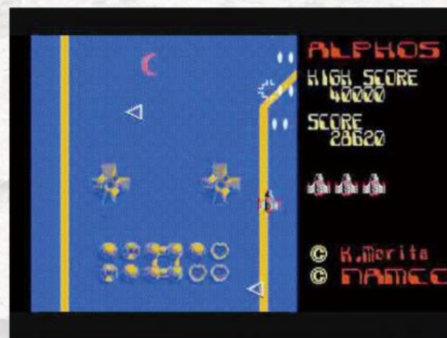
上世纪 70 年代末，日本微型计算机市场还没成型，NEC 发售了他们第一台微型计算机。北美到了日本，以雅达利为代表的第二世代游戏机开始进入千家万户。随着创始人布什内尔的隐退，继任者卡萨尔请来了哈佛商学院的管理人才并引进了《吃豆人》，雅达利进入了短暂而绚烂的辉煌期，世人为之而疯狂。

美国有媒体也喊出了“游戏业的热潮永不会衰退”的论调，当然，这种好比“今天是最后一次出勤”或是“展示戒指准备求婚”的“立 FLAG”行为，结局都无比凄惨。

不过这些都是后话，当福岛康博意识到游戏业在美国得到很好的发展，而日本在这方面还处于萌芽状态。巨大的市场空间加上市场利好前景，在他的面前出现了一片“蓝海”。经过了两度更名，株式会社营团社不动产变成了“株式会社Enix”，在 1982 年 8 月正式转型为游戏出版商。

时也命运，1983 年，游戏业界发生了天翻地覆的变化，随着“雅达利大崩溃”，统治了游戏工业前期的美国游戏业步入寒冬，任天堂的 FC 在 1983 年 7 月上市，属于日本游戏业的时代正式降临。而在这一年，Enix 的游戏正式面世，不过他们瞄准的，却是高端的个人电脑市场。

为了得到更好的开发人员和游戏，他们举办了“第一回 Enix 游戏设计大奖赛”，一等奖奖金高达 100 万日元。这次大赛吸引了一大批出色的独立游戏制作人，一个个对 Enix 今后游戏的兴衰成败举足轻重的人登上了历史的舞台。



▲《森田的战地》是 Enix 发布的第一款游戏。

在 1983 年初，Enix 在 PC8801 上发布了第一款游戏《森田的战地》，这是游戏设计大赛中获得一等奖的作品，游戏的开发者是森田和郎。随后他们又将大赛中获奖的作品一一出品，其中包括了二等奖作品，一个来自四国香川县丸龟市农家的大学生——50 万圆奖金获得者——中村光一所设计的 ACT 游戏《DOOR-DOOR》。在此之前一年，当时还是高中生的中村用向电脑杂志投稿积攒的稿费购买了一台高性能电脑 PC-8801，并且开始自行设计电脑游戏。一年之后，



在大赛奖金的刺激下，已经成为东京电气通讯大学学生的中村光一经过了两个多月的日夜奋战，终于独力制作出他的得奖游戏。游戏的主角名为中君（**チュン**君），玩家需要控制中君尽力躲避怪物的追捕并将它们逐一引导到门中囚禁，同时把多个怪物关入门中还可以取得高分奖励。

在进入Enix不久，中村光一就凭借着《DOOR-DOOR》名利双收，摇身一变成为百万富翁。1984年，这个不满20岁的年轻人，创立了自己的公司。此举并不是要背叛Enix，反而恰是Enix经营理念的最好体现。

和许多日本游戏企业注重自主研发的路线不同，非游戏开发者出身、以商业挂帅的Enix，从各游戏开发者自行研发大赛作品出版中尝到了甜头。在那个游戏制作者可以独立开发游戏的时代，Enix对旗下开发者并不像一般日本游戏企业那样采取薪金制，而是像采取销量分成制，优秀的游戏设计者可以通过自己的努力和优秀的作品获得巨额财富，这无疑极大地刺激了开发者的积极性。

然而在经历了最初的爆发式增长后，Enix的电脑游戏之路却是越走越窄。问题不在于游戏的质量，而是在于市场环境。

当年任天堂FC的售价仅为14000日圆，这还是任天堂刻意压缩和优化成本后得出来的售价。任氏高层对这个价格还不太满意，他们本来希望做出一台售价在10000日圆左右的主机。而在上世纪八十年代，PC并不像如今那般随处可见，像PC-8801的售价竟然高达228800日圆，高昂的价格决定了极少数精英分子才能用上电脑，而这些人中利用电脑来玩游戏的更是少之又少。为了符合成人的口味，Enix和光荣这些电脑厂商在最初也有做过不少“18禁”的软件，这也是他们收入的来源之一。其收入面之窄可见一斑。

经过数年的发展，Enix和游戏业界的生态都开始发生变化，PC市场依旧不温不火，任天堂和FC以燎原之势席卷世界。Enix也感受到了个人电脑游戏的局限性，而开始壮大的他们也不再满足于电脑游戏这一小块的蛋糕，他们希望进入大众消费领域，FC自然成为最好的媒介。

然而，以全年龄游戏为目标的任天堂把“不含成人要素”作为其他游戏制作厂商加盟任天堂的最基本要求。Enix只好忍痛舍弃成人游戏，甚至连电脑游戏的开发也大量减少，全心分享任天堂的大蛋糕。而在FC游戏开发中，开始呈现多人合作开发的态势，以Enix一贯的经营模式，多人开发会造成核算的麻烦。因此他们鼓励员工建立自己的工作室并自行聘请员工。也是从那时开始，Enix确立了自己的经营思路——外包。

因此在福岛康博的建议下，中村光一以自己在Enix分红所得的500万圆作为启动资金，成立了Chunsoft（“Chun”是日语中“中”字的罗马音）。

Chunsoft承包了Enix早期的移植和开发业务，这是Enix外包政策的开始。而促成Enix的游戏事业走上正轨的却是另有其人。当福岛康博读到了一个企划案，他决定将中村光一和Chunsoft拉进一项大计划之中。而这个企划的作者，名叫堀井雄二。

出生于玻璃商家庭的堀井在早稻田大学文学部毕业之后，在成为一名电脑游戏设计师之前，堀井师从著名漫画和剧作家小池一夫（代表作《带子雄狼》、《辣手十三》等），学习漫画创作技巧的同时，他开始接触各种漫画界的人士以及刚兴起的个人计算机。偶然的机会下，堀井在电脑杂志上读到了一篇名为《冒险游戏在美国》的文章，发现日本在游戏业上的不足与庞大的市场，于是开始尝试投身游戏设计行业。

由于小池一夫的缘故，堀井雄二结识了《周刊少年JUMP》的编辑鸟岛和彦，并且成为了极为要好的朋友。堀井从鸟岛和彦口中得知Enix公司正举办的第一届游戏程序设计大赛，巨额奖金吸引他去一试身手。凭自制的PC-6001游戏《Love Match Tennis》，堀井雄二顺利获三等奖，而除了奖金以外最大的收获是，他还结识到了游戏制作人森田和郎和中村光一，并且和后者产生了深厚的友情。一年之后，堀井雄二、森田和郎和中村光一与Enix缔结合约，成为了Enix的正式员工，从此这几个年轻人与Enix的历史紧紧相连，密不可分。

在将自己的获奖作品《Love Match Tennis》出品后，堀井雄二创作了他的第一部真正意义上的处女代表作——《港口镇连续杀人事件》。这部作品的构思也源于当年堀井雄二在阅读杂志时对日本冒险游戏缺失的不满，后来他参考了不少西方的RPG游戏如《谜之屋》和《魔域》等，最后在《巫术》的启发下，终于完成了《港口镇连续杀人事件》的基本设定。这款游戏在当时看来复杂而精致，玩家需要找寻各种细节线索，发掘未知的区域，最重要的是听取和质询角色口供并分辨出真伪，最终解决核心诡计。

在交互和侦探游戏缺乏的1983年，《港口镇连续杀人事件》的出现具有划时代的意义，奠定了日后很多侦探游戏的基础，其复杂的故事性也使之成为了AVG游戏及视觉小说的重要发展标志，如今我们回头再细细品味这部游戏，会发现许多现今AVG游戏的元素都是源于这部经典的游戏。这款游戏不仅缔造了历史，还产生了深远的影响，“犯人是YASU”这个B站剧透发言老梗，出处便是这款《港口镇连续杀人事件》；甚至有一个20岁出头的年轻人被这款游戏的多样性和交互性所震撼，毅然决定投身游戏工业，这个人的名字叫做小岛秀夫。

在《港口镇连续杀人事件》获得成功之后，堀井雄二又作为剧本作者和制作人，相继推出了《北海道连锁杀人 鄂霍次克的消失》和《轻井泽绑架指南》两款推理探案游戏，这三部作品被后人称作“堀井不思议三部曲”。三部游戏经由Chunsoft搬到了FC平台后，为Enix带来了过百万份的总销量，光是《港口镇连续杀人事件》就卖出了超过70万份，这在当时已经是相当不错的成绩。这让堀井成为了小有名气的制作人。

完成了“堀井不思议三部曲”之后，堀井雄二在推理悬疑游戏上得到了满足，转而向更广阔的游戏领域探索。他写出了一个足以改变游戏历史的脚本并交到了总裁手中，福岛康博决定将重任交给堀井雄二和中村光一这对Enix的黄金搭档。而那个游戏的名字，叫做《勇者斗恶龙（Dragon Quest，以下简称DQ）》。


■中村光一


■堀井雄二

PART 2：《勇者斗恶龙》面世，传奇系列的诞生

如今，“《DQ》系列”已经成为日本的“国民 RPG”，其发家史就足以写成一篇文章。尽管我并不想将 Enix 的传记写成“DQ 编年史”，但是这个游戏系列已经融入到 Enix 的血脉中，其一举一动都足以影响这家日本游戏业巨头的未来。

在今天看来，《勇者斗恶龙》的故事就像它的名字一样来得直白，概括起来就是勇者为了拯救被恶龙掠走的公主和岌岌可危的王国而踏上征程，一个经典的西式童话设定。事实上，这个游戏的概念源头，也是来自于西方的 RPG 游戏。一如明治维新打开了日本的国门，使其富国强兵；也如当时任天堂将雅达利创造的家用游戏机热潮普及到全世界。

在开发《港口镇连续杀人事件》期间，堀井雄二和中村光一外出取材，他们在 Macworld Conference & Expo 上见到了来自美国的 RPG 游戏——《巫术》。堀井参考这款第一人称视角的 RPG，形成了《港口镇连续杀人事件》分段迷宫探索模式。但《巫术》对堀井的影响远不止于此，他对于游戏的故事深度与视觉效果深感叹服，决意要创作一款类似《巫术》的游戏，向日本人展示西方特有的 RPG 模式，并对过去电脑爱好者的角色扮演游戏类型进行拓展。“在我第一次着手制作《勇者斗恶龙》时，RPG 游戏还仍然相当局限在死忠玩家之间的自娱自乐，对其他玩家来说难以接近。因此我决定创作一个系统，使其非常易于理解并能投入情感，而且能将我的故事放入框架中。”

堀井雄二将灵感转化成企划案并交到福岛康博手中，福岛康博毫不犹豫地同意了这一企划。中村光一担任了《勇者斗恶龙》的监制，并且承担了几乎一半的编程工作，剩下的工作则是交由 Chunsoft 的员工。

不过这样的搭档并不足够，后来的事实也表明，使《勇者斗恶龙》的形象叩开初玩者的心门、进而深入民心的人，是鸟山明。以及音乐制作人椙山浩一。



◀史莱姆是鸟山明为“《DQ》系列”创造的最为经典的怪物形象之一。





■鸟岛和彦及以他为原型的马西利特博士。





除了那位将游戏开发当成副业的广井王子（代表作《樱花大战》）以及从游戏制作人转型成漫画家的井上淳哉（代表作《惊爆游戏》）外，鸟山明算是漫画业界最早也是最成功地跨界到游戏制作的作者之一。当时刚过而立之年的鸟山明，刚刚主动结束了人气之作《阿拉蕾》（好吧，我更喜欢称呼它为《IQ 博士》），转而连载另一部超人气巨作《七龙珠》。不过他并没有想到自己会和新兴的游戏业扯上关系。堀井雄二之所以能够成功联手鸟山明，和前文提到的那位集英社编辑鸟岛和彦有着极大的关系。

鸟岛和彦不仅一手发掘了当年寂寂无闻的鸟山明，鸟岛又从成龙电影获取灵感，鼓励鸟山明创作打斗漫画，间接促使了《七龙珠》的诞生。没想到，《七龙珠》在连载初期因为打斗场景不够激烈而陷入危机，又是鸟岛和彦在参考《北斗神拳》之后，与鸟山明研究出用连续分镜的动作表现手法来代替静态格斗画面，成功令《七龙珠》起死回生。因此尽管鸟山明将鸟岛和彦当做原型，画出了《阿拉蕾》中的头号反派马西利特博士，鸟岛和彦对鸟山明当头棒喝，甚至要“杀了他”，但两人的羁绊却越来越深。

当堀井雄二向鸟岛和彦提到自己的游戏制作计划时，“其实鸟山君也想做游戏！”鸟岛和彦提出了这样的建议。于是在鸟岛和彦穿针引线下，堀井雄二和鸟山明终于成功携手。后来堀井向鸟山明问及制作游戏的意愿时，鸟山明却一头雾水地说：“我没有这样说过啊。”

鸟岛的善意谎言使鸟山明有机会为游戏设计了所有怪物的形象，包括那只深入民心的“史莱姆”。“艺术力量让某物看起来像一摊黏液，并用他的想象将其创作为一个伟大角色。”堀井雄二对于鸟山明的创设性设计如此评价，而鸟山明的艺术成功之处就在于，他让不少人心中认为妖怪的形象就应该如此。

日后成为了《少年 JUMP》总编、最终成为集英社社长的鸟岛和彦，此时并没有料到世事的变迁，他在为朋友殚精竭虑的时候，无意中为自己日后树立了一个潜在的对手。当然，这是后话。

堀井雄二、椙山浩一、中村光一和鸟山明组成了“《勇者斗恶龙》系列”前五作的黄金阵容。而在整个游戏的开发团队，还包括制作人千田幸信以及五位程序开发和美工人员，另加十多位测试人员，这在当时是相当豪华的阵容。

《DQ》作为“FC 第一部正统 RPG”，它将以前零星出现的元素共冶一炉，堀井雄二提出了“玩家参与共同成长”的目标，并行之有效地实行。《DQ》大量简化西方 RPG 的模式，玩家可以得到和街机游戏完全不同的体验（80 年代中期游戏厅大行其道，不少的家用机游戏都是由街机移植）。游戏设定一个开放的世界，游戏的初段勇者的升级速度飞快，缩减了打怪练级的时间，在失败之后玩家可以从记录点迅速复活，不需要花钱续关。这无疑使玩家更专心于勇者与阿雷夫加德王国的故事，也与电视游戏的初衷十分吻合。

万事起头难，《勇者斗恶龙》首周的销量并不高，然而，堀井雄二在《周刊少年Jump》上的几篇文章给游戏打了一针强心剂。喜欢鸟山明漫画的人纷纷抢购这款游戏，直接拉升了游戏的销量，在日本就已经卖出了超过200万份。将《勇者斗恶龙》选为史上最有影响力的15个游戏之一并称之为“史上最具影响力的的电子角色扮演游戏”。凭借着更为简化而且参与度更高的模式，DQ也取代了《龙与地下城》成为无数RPG游戏的标杆和模板。

就在《勇者斗恶龙》如朝阳般迅速冒起的同时，一个日后将与他们产生深厚羁绊的企业在1986年9月成立，这家名为“Square”的公司前身是“电友社”的电脑游戏软件部门。不过现在也不是它正式登场的时候。

“三部曲”的理念植根于堀井雄二的心中，《DQ》的首战告捷，原班人马立刻投入到第二作的制作中，在《勇者斗恶龙》发行后不到一年，1987年1月26日，《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵的众神》便在日本上市。故事设定在前作100年以后，讲述了洛特的后人罗雷西亚王子和兄妹撒玛多利亚王子和蒙布尔克公主一同冒险，并且消灭了毁灭蒙布尔克城的邪恶大神官的故事。

虽然间隔时间短暂，游戏开发者们并没有简单地重复自己，游戏继承并发展了第一作的游戏模式，并且加入了团队合作，使之成为了最早使用团队战模式的日系RPG游戏之一。堀井雄二相信许多《DQ2》玩家之前没有玩过《勇者斗恶龙》，因而决定让玩家先操作单个角色，然后再寻找其他的队员，逐渐控制多个角色。这一设定也被后来一众RPG游戏竞相模仿。游戏的世界地图也得以扩大，乘船航行和用旅之门异地传送等不同的移动方式在游戏后期起到重要作用。同年发售的《最终幻想》也加入了航海的元素，但玩家只能在港口停靠，《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵的众神》却允许玩家在任何地方停船，这使得整个游戏世界变成了开放世界的探索游戏。游戏也首次允许玩家在战斗中通过使用武器发动咒文并且提供多种咒文和道具。游戏还在前作的道具管理系统上做了改进，每个角色都有独立的道具列表，且每人最多可携带8个道具，这将使玩家更加注重角色之间的道具保管。在游戏模式上，游戏首次加入赌博的模式，在游戏中玩家可以找到乐透券，获取更好的素材。

游戏在日本再次获得了超过240万份的销量，短时间内连续产出两部高素质高销量的作品，由此一度诞生了一个新名词“勇斗现象”。然而，这并不是终结，一年之后的1988年2月，《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的开始》登场。本作是“洛特三部曲”的最后一作，但在时间线上是最早的一部，这部前传式的作品讲述了“洛特”是怎样炼成的。游戏再次使用了原班人马，但和前两作不同的是，在DQ3中，中村光一只承担了约10%的程序工作，著名的“高桥兄弟”高桥宏之和高桥秀五则是在这个时候加盟制作团队。堀井继续着他求变之路，和前作一样，游戏再次做出了大幅度的改良和扩充。

勇者可以到酒馆招募其余的三位伙伴，每个角色都有一个初始的职业。但除了苦逼的勇者只能当勇者外，其他角色可以在达到20级时，就可以到达玛神殿专职，游戏一共提供了战士、武术家、僧侣、魔法师、商人、游玩者、贤者以及后来版本加入的盗贼等角色供玩家选择。职业的选择会影响角色的成长情况及可习得的技能，新增的组队管理元素使玩家获得了新鲜感，这是最为重要的革新，另外一个重要的创新是赌博模式的扩大，玩家可以到竞技场押注怪物战斗。

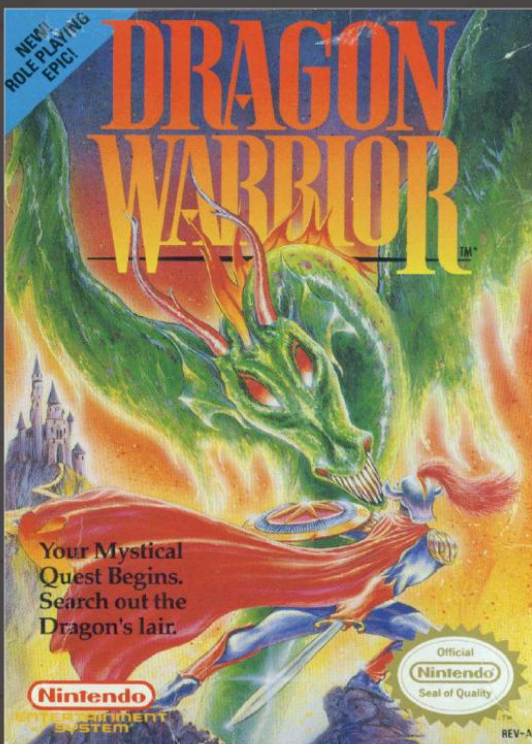
由于堀井雄二的要求，本作在技术上得到提升，用存档代替了密码，这对于核心玩家而言简直是福音。玩家不再需要在游戏中准备一个笔记本，随时记下保存进度的密码。堀井同时尽可能地删除了勇者的对白，让玩家的思想情感更好地代入主角的命运中，大大提高了故事的感染力。

权威媒体《Fami通》的调查显示，《DQ3》在日系RPG排行榜上排在第三位，仅次于《最终幻想X》和《最终幻想Ⅶ》。游戏最终也获得了387万份销量，成为当时整个系列中销量最高的作品。这个纪录一直到12年后，才被《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》所打破。

1989年，当《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的开始》已经发售日久，《勇者斗恶龙》才在任天堂的引领下登陆北美，当时美版使用的名字是《Dragon Warrior》，而不是大家今天所看到的《Dragon Quest》。NES版《勇者斗恶龙》最大的优化在于游戏的进度同样会在保存在自带电池的卡带内，玩家不需要记冗长的密码。随着海外版的推行，Enix也开始走向世界。

“《DQ》系列”的活跃和创新使得任天堂与Enix之间建立了良好的关系，Enix凭借着任天堂的助推强势强势上位，使“勇者斗恶龙”成为了“国民级RPG”，这也成为了Enix的主要业务。在发展游戏的同时，Enix也向多方面进军：1983年，Enix与柯尼卡强强联合，建立新的公司。由于柯尼卡前身名为“小西屋六兵卫店”，因此新企业定名为“小西六Enix”并拓展街拍业务。该子公司在1987年更名为“柯尼卡Enix”。一年之后营团社又成立了“EnixProducts”，直到1989年，营团社募集服务中心将Enix、柯尼卡Enix、以及EnixProducts合并，统括所有业务，商号变更为株式会Enix。同年，在出版NES版《勇者斗恶龙》的同时，Enix也成立了美国子公司Enix美国（Enix America Corporation）。

至此，我们当年所熟知的Enix才正式成型，踏入了大型综合企业的发展轨道。







PART 3：多元化发展的 90 年代初

1991 年，经过整合后 Enix 在东京联交所正式挂牌上市，这意味着 Enix 的事业正式走向多元。

秉承着一贯的外包策略和集英社的良好关系，当《勇者斗恶龙》兴起时，出于多元化推广的目的，Enix 就将作品以《迪鲁巴！伊鲁伊鲁！》和《达伊爆发!!!》之名先后在集英社的刊物上刊登了数个短篇，随着《勇者斗恶龙》渐入佳境，由稻田浩司改编、三条陆绘画的《勇者斗恶龙 达尔大冒险》正式开始连载，三条陆也成为了"《勇者斗恶龙》系列"的御用画手，除此以外，早期每一作《勇者斗恶龙》的最新情报都会第一时间在集英社的刊物上发表，Enix 与集英社的合作何谓各取所需、相得益彰。

甜蜜的故事总有尽头，从堀井雄二的出身乃至到鸟山明的协力等事情不难看出，Enix 和动漫业界有着良好的关系和渠道。

当日本的动漫产业越来越成熟，二次元文化开始流行，"MAG"（即漫画"Manga"、动画"Anime"、游戏"Game"的首字母缩写，主要用于日本，与华文地区普遍使用的"ACG"概念相同）产业越发相互交融，在游戏界顺风顺水的 Enix 也兴起了进军动漫行业的念头。

Enix 在 1991 年建立了自己的漫画社 Gangan Comics 并出版了第一本刊物《月刊少年 Gangan》。与动漫行业三巨头"少年 Jump"、"少年 Sunday"和"少年 Magazine"相似，《月刊少年 Gangan》瞄准了青少年动漫市场。不过和三大杂志大作连连相比，他们的阵容和声势相对较弱。

《火影忍者》作者岸本齐史的孪生弟弟——岸本圣史，其出道和成名作《666 撒旦》便是《月刊少年 Gangan》上的一部长寿作品。两兄弟名字仅一字之差，人气却差距甚远，也是 Enix 与如今一线漫画社之间差距的缩影。

不过这并不代表他们没有做出令自己能立足于漫画界的作品，从早期的《咕噜咕噜魔法阵》（作者卫藤浩幸，吉他他老伯的舞姿大概没有谁能忘记），到之后的《热带雨林的爆笑生活》（金田一莲十郎），再到近年大久保笃的《噬魂者》、同人界的大热作品《寒蝉鸣泣之时》、超人气作品镰池和马的《魔法禁书目录》以及去年动画化后成为一时话题《罪恶皇冠》，都是《月刊少年 GANGAN》上的连载作品。

在 21 世纪的前十年，《月刊少年 GANGAN》的台柱是一位女性漫画家，她在 1999 年以兽人为题材的奇幻短篇漫画《STRAY DOG》投稿获得第 9 届"Enix21 世纪漫画大奖"后来到了东京，没有升学的她一边在便当店当杂工，一边努力追寻自己的漫画家梦想。皇天不负有心人，她的命运也出现了上升的契机，她在 2000 年真正地涉足漫画业界，担任卫藤浩幸的助手，绘画《咕噜咕噜魔法阵》；与此同时，她也在《月刊少年 GANGAN》先后发表了《突击邻家的 Enix》和《上海妖魔鬼怪》。而在 2001 年，她终于在《月刊少年 GANGAN》上迎来了作为长篇连载漫画家的出道处女作——《钢之炼金术师》。是的，"她"就是荒川弘。

两年之后的 1993 年，《月刊 G Fantasy》创刊，这本瞄准青年市场的杂志主打科幻作品的杂志，历年来最闻名的连载有《黑执事》和《无头骑士异闻录》；又一年之后，《月刊 Gangan Wing》创刊（如今已被《月刊 Gangan Joker》取代，著名作品有《黄昏少女 × 失忆》和《地上最强新娘》等），三者组成了上世纪 90 年代 Gangan Comics 出版物的"铁三角"。

Gangan Comics 能够在竞争激烈的漫画市场中生存，自然有着独到之处：和三大主流动漫杂志大部分使用男性漫画家不同，他们大量起用女性漫画家。在荒川弘之前，天野梢是主要代表，她和她的一众助手东麻由美（代表作《武器种族传说》）、松叶博、后来移籍到秋田书店并获得车田圣美授权连载《圣斗士星矢冥王神话》的手代木史织，以及一大堆无法具名的女性漫画家。这些女漫画家除了创作少女漫画外，也大胆尝试战斗漫画，为业界注入了一种新的视角和风气。

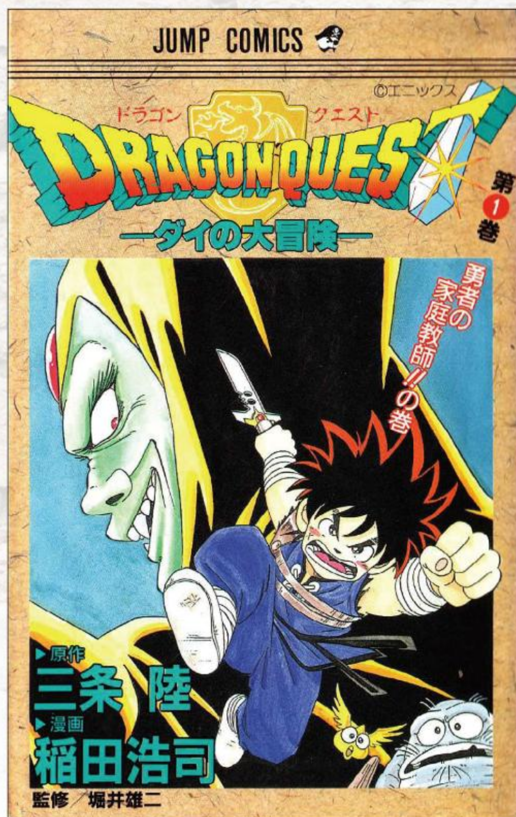
GanGan Comic 的另一个优势在于他们拥有上佳的游戏 IP，《勇者斗恶龙列传 洛特的纹章》在 1991 年作为拳头产品登陆了《月刊少年 GANGAN》，开始了其游戏漫画的时代，"勇者洛特"在游戏中的经典形象成为了很好的招牌，而"《DQ》系列"也在 90 年代数度被动画和映画化，吸金无数。后来《王国之心》和《最终幻想》等超人气 IP 纷纷被动漫化，时至今日依旧在发光发热。

正是由于这些风格的汇集，使得 Enix 的杂志自成一格，成为了"三大杂志"之外又一个极具特色和竞争力的出版物。

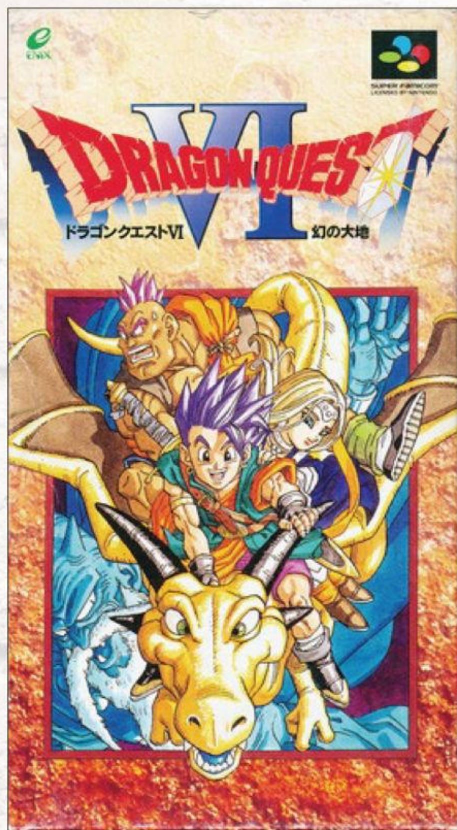
除了出版物外，Enix 也开始注重未来人才的培养。90 年代初，在 Enix 资助下，丰岛区北大塚大学正式更名 Digital Entertainment Academy，这所专门从事游戏开发技术教育的学府，为日本游戏业界输送许多基层专业人才。

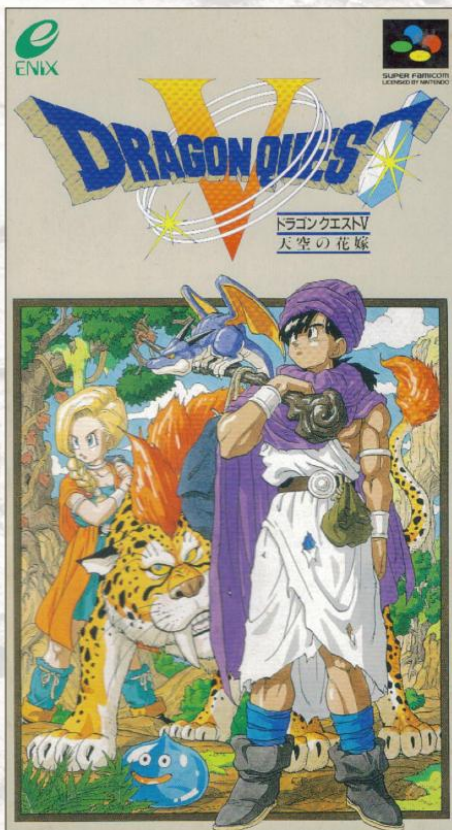
当然，Enix 并没有丢下他们的摇钱树"《DQ》系列"。在"洛特三部曲"结束之后，堀井雄二开始了新三部曲的制作，《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》在 1990 年 2 月登场，由于在这三部作品中都会出现天空之城，三部游戏因而被合称为"天空三部曲"。

《DQ4》的故事设计相当特别，整个故事由五个章节组成并且各自独立，每章玩家操作的角色都不同，从侍卫长到叛逆公主，从武器商到复仇姐妹，他们各自演绎自己的人生。勇者直到最后一章才正式登场，前四章的主人公则会成为其伙伴。从《DQ4》开始，在整个"天空三部曲"中，玩家可以分别给不同角色下达不同指令，并且加入了 AI 操纵其他角色和其他角色跟随主角命令等功能，大大地丰富了战术系统，也成为了之后无数作品争相效仿的模式。而马车系统的加入，使得玩家可以在战斗中更换角色，成为"天空三部曲"的一大特色。游戏 312 万份的销量依旧可喜，但比起前作有了明显的下滑，"《DQ》系列"快速增长的时代在 90 年代初期已然走到尽头。









随着RPG元素的大量发掘，不希望重复自己的堀井雄二也面临着考验，加上游戏世代也在90年代初完成了更迭，为了迎合SFC更高的性能，Enix也有意识地放慢了"《DQ》系列"的出品速度，让开发人员有足够的时间做得更好。

Enix在1992年推出了《勇者斗恶龙V 天空的新娘》。堀井雄二诠释了自己"游戏的本质是感动，最好的感动就是再一次体验人生"的理念，在《DQ5》中的主角的状态不再是一成不变，而是分成了三个阶段讲述了他从出生到结婚成家的近30年人生故事。

从《DQ5》开始，"《DQ》系列"跃迁到SFC平台，使得画面大为改良。游戏新增了随机战怪物会加入玩家队伍的新游戏功能，游戏中的40种怪物可以被驯化、并且同样可以在战斗中升级。该功能的出现对于"《DQ》系列"的发展有着重要意义，不但在后续的正统的《DQ》作品中得以使用，对于游戏内丰富的各种妖怪资源的收集，成为了一种新的游戏趣味，这越愈发成为大潮流，甚至衍生出以这种模式作为玩家组建队伍的基本方式的游戏系列——"《勇者斗恶龙怪兽篇》系列"。

除了收集以外，在《DQ5》中也首次出现世代传承的设计，这又是一个开创先河、被后续许多游戏效仿的设定，而选择哪一个成为结婚生子的对象，则成为了许多玩家的幸福烦恼；《DQ5》还加入了隐藏迷宫，玩家可以在通关之后玩到这些元素，使二周目变得更有意义。这么多的创新元素使游戏获得了不错的口碑，却无法阻止游戏销量的继续下滑，279万份的销量敦促着Enix和开发者们更加潜心开发更好的作品。

从《DQ5》到《DQ6》，Enix花了三年时间，1995年《勇者斗恶龙VI 幻之大地》上市，值得一提的是，随着中村光一的淡出，Chunsoft没有完成整个"天空三部曲"的制作，他们转而开发《DQ》的衍生游戏《特鲁尼克大冒险 不思议的迷宫》。这是一款收集类游戏，主角是《DQ6》中的商人特鲁尼克。《DQ6》由工作室HeartBeat接手、长期为"《DQ》系列"担任剧本和角色设计的ArtePiazza作为协力，HeartBeat负责人山名学担任了本作的总监，没有了驾轻就熟的Chunsoft而且又有珠玉在前，《DQ6》不再一味追求创新，集成了前作的优点并且加以深化：前作中加入的昼夜交替系统因为夜间剧情的加入而变得更有意义，收集小徽章兑换道具以及通过后的隐藏迷宫都得以扩展；职业系统也再次出现，并且首次出现高级转职系统，给予了玩家更多的选择。

玩家扮演的勇者需要在自己失忆的状态下冒险。游戏引导玩家发现自我的过程中，也发现了世界的秘密："现实世界"以外，还有由人类梦想构成的"梦之世界"，以及想征服两个世界的大魔王，对抗大魔王便是游戏最终的目的。游戏也加入了战斗动画、史莱姆竞技场和选美大赛等新元素，使得游戏总体上兼有系列中优质元素又不失新颖。因此，虽然《勇者斗恶龙VI》售价高达11970日元，但游戏在日本售出了320万份，其在NDS上的重制版甚至创下了超过500万份的销量，Enix与《DQ》一道重回高峰。

在《DQ》缺席SFC的三年里，Enix也没有闲着，他们是最早一批玩起"高清重制"的发行商。1993年到1994年间，Enix将"洛特三部曲"移植到了SFC平台，他们先是将前两部合并成《勇者斗恶龙Ⅰ·Ⅱ》发行。该重制版在日本便售出120万份，《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的开始》的重制版更是夸张地卖出了160万份，足见"国民RPG"的威力。食髓知味的Enix从此一发不可收拾，重制版的"洛特三部曲"随后被移植到GBC上，而在2012年又作为《勇者斗恶龙25周年纪念合集》登陆Wii平台；"天空三部曲"则被移植到NDS上。

除了"《DQ》系列"的高潮起伏外，堀井雄二在完成了《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》之后，还将自己设计的电脑游戏《富豪街》搬到了FC平台，其大富翁式的玩法广受日本玩家欢迎，"富豪街"模式也先后出现在公司旗下游戏中，如《勇者斗恶龙Ⅲ》的"双六场"、《勇者斗恶龙V》的"五张牌"和《王国之心 梦中降生》"命令板"。这个阶段Enix还在SFC上发行了一款笔者十分喜欢的ARPG游戏，名叫《天地创造》，其开发商Quintet在开发《雷莎出击》和《盖亚幻想录》等ARPG中表现出色，因而得到Enix的赏识。《天地创造》的世界观十分独特，主角阿空被黑暗盖亚利用，成为其支配世界的打手。身为水晶符之人的他在面对光明盖亚与自己的本体时惊觉世界观的崩溃，在情与理、创造与毁灭、光明与黑暗间不断挣扎，使故事显得引人入胜。


■《女神侧身像》可谓是tri-Ace的巅峰之作。

PART 4：向更广阔的蓝海进军

90年代中期，随着索尼的加入战团，游戏业生态发生了巨大的变化。

凭借着十数年的发展，Enix凭借着“《DQ》系列”成长为顶级的游戏商。善于外包精于发行的他们，需要更多的厂商为其成功发挥助力。

第一个成为Enix助力的企业叫做tri-Ace。他们原本的名字叫“狼组”，是当年日本一线厂商Telenet Japan旗下重要的开发小组，一度以独立子公司和开发商的形式存在。

“狼组”擅长设定壮大的游戏世界观和细腻的剧情融合，尤其是悲剧手法的运用可谓炉火纯青，游戏开发类型也是不拘一格、敢为人先：“《梦幻战士》系列”以身穿比基尼装甲少女作为卖点，并且在战斗过程中加入了大量“精美”的过场动画，这两种创新都开启了先河，为正处于萌芽草创阶段的日本游戏业界注入了新鲜血液；“《绯王传》系列”糅合了即时战略和RPG元素，迷宫机关颇有特色；“《斩》系列”与“《天舞三国志》系列”向光荣的两个经典的SLG系列《三国志》和《信长的野望》发起冲击；《亚克斯传说》采用了伪3D效果和双打模式，战斗的画面和物理效果的使用比较出彩。

无论是出色的人还是团队，都有傲气，在制作“《传说》系列”的开山之作——《幻想传说》时，原本只是协力的发行商Namco强势主导了开发工作，这让狼组的开发人员相当不满。他们向高层反应，然而在利益的驱动之下，Telenet Japan并没有站在自己员工的这一边，使得员工们转向了与公司高层的对立。在开发组领导者五反田义治的带领下，狼组的绝大多数开发团队成员愤而辞职，使得强大的制作组变得名存实亡，Telenet Japan也因此失去精英开发者而一厥不振，从当时的一线游戏开发大厂沦落为几乎毫无大作游戏开发能力的小厂。

激情过后，五反田义治一不做二不休，带领旧部成立了tri-Ace。他们强大研发能力，吸引了Enix对其抛出了橄榄枝，成功将前者变成自己的重要外包商。tri-Ace也不负众望，为其带来了又一款经典的RPG游戏系列——《星之海洋（Star Ocean，一下简称SO）》。

五反田义治是个狂热的《星际迷航》粉丝，同时也是《幻想传说》的编剧，他将这部成功RPG作品当作自己的得意之作，开发组大部分成员都参与了《幻想传说》的制作，共同缔造了200万份销量与开创一个经典系列的辉煌。

因此在开发《星之海洋》的时候延续了“《传说》系列”风格，但由于系统和风格类似而遭到Namco的抗议，他们直指Enix剽窃创意，一场官非之后，tri-Ace不得不做出让步，对《星之海洋》进行修改。或许正是硬性删减和名声欠佳的缘故，《星之海洋》并没有马上大红大紫。不过tri-Ace的技术方面相当出色，让Enix还是给予了他们很大的耐心。终于在1998年和1999年，凭借着《星之海洋2 第二个故事》以及新开发的“《女神侧身像》系列”，tri-Ace打了一个翻身仗。《SO2》的配乐十分出色，配以RPG战斗中少有的自由流畅富打击感的战斗，使之一跃成为百万销量级别的RPG；带有实验性质的“《女神侧身像》系列”采用了当时业界少有人用的北欧神话风格，故事也充满了内涵。战斗模式虽然还是回合制，但控制模式十分新



颖，玩家可以最多可以派4人同时出场，通过按手柄的4个按键操纵不同的角色进行攻击，如果掌握好时机可形成多打一百多连击的连续技。当连击时左下方的“绝之技”发动槽达到100%时，就可以发动威力绝大而华丽的“绝之技”，因而《女神侧身像》被誉为“战斗画面最华丽的RPG”。

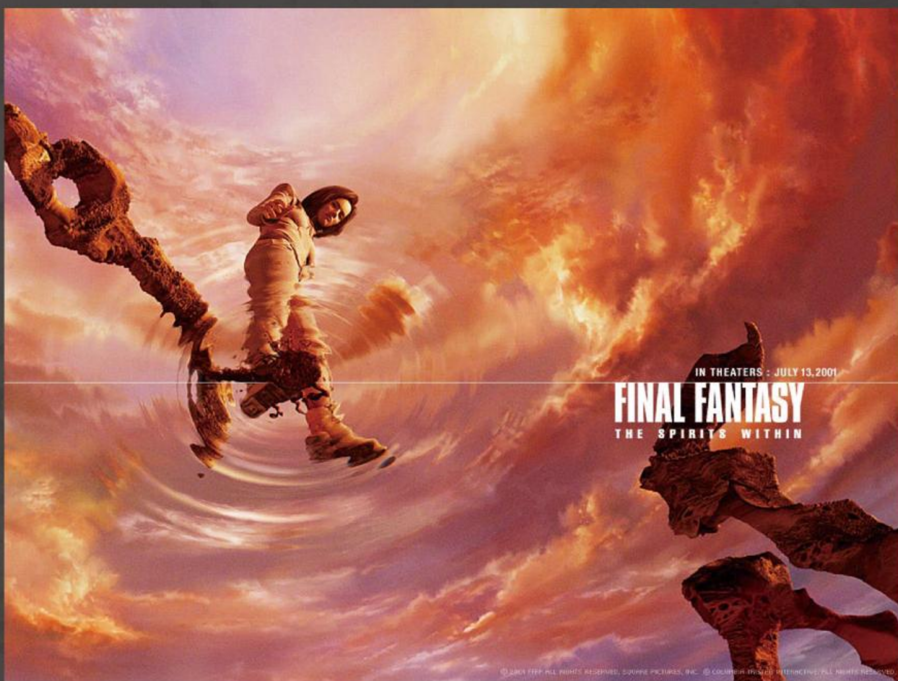
“没有永远的敌人，只有永远的利益。”前英国首相帕麦斯顿的话不仅成为英国外交的立国之本，也成为了世人所认同和践行的普世价值。为了利益几近官非不休的Enix和Namco，他们之间后来的故事发生了180度的逆转，这个在后面会再提起。如今先说Enix另一个竞争对手——Square。他们同样是FC与SFC时期备受任天堂青睐的第三方厂商。作为最顶级的三大RPG，《最终幻想》、《勇者斗恶龙》和《塞尔达传说》之间毫无疑问是三足鼎立的好对手。不同于任天堂嫡系的《塞尔达传说》，“《FF》系列”在系统和玩法上多有借鉴“《DQ》系列”，并发展出自己的特色，其系列后来居上，已经在人气和销量上逐渐超过了《DQ》、但两者并没有出现像Enix和Namco这样对簿公堂的局面，一是由于当年RPG市场之巨大，令两者可以并行不悖，而事实上在Square和Enix的高层之间，却是惺惺相惜，福岛康博和Square掌权人宫本雅史在进入游戏业界前就已经相识。当宫本雅史的Square因为《圣剑传说3》引发的卡带和营销手段问题，而与任天堂交恶（任天堂卡带生产周期为一个月，且对超人气作品采取三次性批发而不是随时补货的形式，导致小商家不敢对曾经出现严重BUG的《圣剑传说3》备货，使得Square的年度拳头产品销量惨淡）并且公开宣布转投索尼的PS阵营时，宫本雅史更是频繁地出入竞争对手Enix的总部，尽管铃木尚（此君后来成为了Square的总裁）



□《魔力宝贝》可以说是早期网络游戏的代表之作。

强调这只是宫本的个人行为，但是Square的随行人员出入Enix看上去更像是欲盖弥彰。再后来，Square副社长兼DIGICUBE总裁铃木尚与《少年JUMP》的总编鸟岛和彦联袂造访福岛康博并向其摊牌，如果ENIX执意将"《DQ》系列"在N64平台发售，今后《少年JUMP》将不再提供鸟山明的角色使用权，杂志也拒绝为该系列提供宣传平台，另外Square将把Enix的商品完全排除出DIGICUBE的销售渠道。在这个大招之下，Enix只能妥协。

1997年1月14日，一直作为任天堂忠实拥护者的福岛康博出席PS全球出荷1000万台庆祝酒会，并宣布了《DQ7》的开发计划。引用国内著名游戏文学大神徐老师（Darkbaby）对于当时情景的描述："SCE副社长德中晖久在致答谢词时禁不住热泪盈眶，他用手指着穹顶天花板说：'有了《DQ》的加入，我们犹如头上顶着了青天……'"



这其中的变故与其说是Enix不甘人后而转投当时看上去更好的索尼主机，倒不如说是宫本雅史成功策反了Enix分享市场的蛋糕。但平心而论，以当年PS三倍于N64的销量，Enix良禽择木本已经合情合理。

任天堂对此并非毫无预感，事实上山内溥与福岛康博以及堀井雄二曾经多次会面，为了满足"《DQ》系列"更大容量的需求，任天堂甚至开发出N64周边产品——磁碟机64dd。

以铁腕著称的山内溥能够这么低姿态实属难得，但是堀井雄二还是对卡带的限制有所不满，而来自于集英社以及Square的威胁最终令他下了决定。

气急败坏的山内溥不得不公开指责宫本雅史的不厚道，两大主力第三方游戏厂商的出逃，过于超前的VR主机Virtual Boy的失败，一手提拔的横井军平过世，N64的销量也被PS远远抛离，令当时执掌任天堂近50年的山内老爷子心生退意。

然而，虽然Enix转投阵营，但并没有马上为其推出新的《DQ》正统续作。

由于史上最成功的游戏系列《口袋妖怪》横空出世，其收集和进化模式极大地激发了玩家的欲望，游戏的三大版本共计取得超过4000万的销量。拥有大量怪物设计资料的Enix也不甘落后，他们找到了老牌的开发商东星软件（Tose），该厂商是最早期进军游戏业的日系厂商之一，自从1979年至今已然开发了超过1000款游戏，但与众不同的是，这些游戏没有一款是自主开发的作品，东星甘居幕后，只做客户喜欢的东西，甚至拒绝加上自己的名字，那怕是员工的名字，因而获得了"幽灵开发者"的名号，不过在Enix和《勇者斗恶龙》的盛名之下，他们也没有矜持的理由。

东星协助Enix开发《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞仙境》，游戏的主角是《勇者斗恶龙Ⅵ》中孩子时期的特瑞和米蕾尤，游戏故事发生在《勇者斗恶龙Ⅵ》之前，特瑞为了救回被妖怪捉走的姐姐而踏上旅途，带着自己的第一个宠物"史莱姆"踏上旅途。


▲《七风岛物语》赢得了不错的口碑，但在销量上却难以令人满意。

虽然在妖怪的数量、捕捉的概念乃至销量上都不如《口袋妖怪》，但是堀井雄二的编剧、鸟山明的形象和怪物设计加上椙山浩一的音乐令游戏保持水准。Enix在三年后推出了《怪兽篇》的续作，效仿《口袋妖怪》的双版本制作，《鲁卡的旅程》和《伊尔的冒险》，继续以优质的故事取胜。

尽管他们脱离了任天堂的主机平台，但是Enix要进军掌机领域时，还是选择掌机的王者。《怪兽篇》和《勇者斗恶龙》的前三部分别登陆了GB和GBC，并且在日后逐渐将主机当成《怪兽篇》主要攻略的阵地。《怪兽篇》也成为"《DQ》系列"最为成功的衍生作品。

脱离了任系之后，Enix可谓海阔凭鱼跃天高任鸟飞，除了索尼平台，他们还与世嘉扯上关系。

Enix发行的、由Givro和Buddy Zoo两家工作室开发的《七风岛物语》，不仅是Enix第一款世嘉SS（土星）主机平台游戏作品，他们在次世代光碟主机游戏上推出的第一款游戏，玩家操作从风岩中孵化的龙族生物凯普博士，为了解开七色风的秘密而环游小岛，和普通的冒险游戏打打杀杀不同，《七风岛物语》以日记的方式来展开情节，凯普博士的日常只是钓鱼捉虫做标本，认识新朋友交换新情报，然后根据情报寻找宝物和解开谜团。没有杀戮的情节配上清新的画风和音乐，使得游戏的风格异常温馨。

《七风岛物语》被评为SS游戏中最佳冒险类游戏第二位，仅次于《樱花大战2》。但尽管游戏获得不错的口碑，但是仅仅4万份的销量很大程度上打击了Enix的积极性。

Enix与世嘉的缘分并不长久，他们在SS主机上一共推出了四款游戏，而当世嘉进入了DC时代，Enix则是选择缺席。

随着90年代末期，网络游戏兴起，Enix也试图进军网游界，被不少玩家所熟知的《魔力宝贝》是两岸四地营运时间最长的网络游戏之一。Enix投入相当大的精力去进行维护和更新，并且推出了续作以及移动版本，时至今日还在运营。Enix也推出了《深遂幻想》，其游戏风格与"《DQ》系列"极为相似，借助后者的威势，《深邃幻想》一度成为日本第一Online游戏，被称作"线上版的《DQ》"，可惜好景不长，游戏在运营数年之后就宣告停运。

PART 5：并购，一个相得益彰的结果

自营团社成立子公司并投身游戏业开始，Enix以独立的发行商的身分存在了20年，这段历史在2002年底到2003年初迎来了终结和新的开始，Square从一个对手和朋友正式走进了Enix的世界。造成这样的情况有着其特殊的背景。

上世纪末，CG动画开始直接冲击电影市场，从宫崎骏第一次“封笔”之作《幽灵公主》，到斯皮尔伯格参股的“梦工厂”打造的《小蚁雄兵》，再到乔布斯旗下的PIXAR的两部现象级作品《虫虫特工队》和《玩具总动员2》，CG电影掀起的热潮渐入佳境。

作为游戏业内最早和最大量使用CG技术的公司，Square在1999年开始了愿景十分美好的项目：他们与美国哥伦比亚电影公司共同合作，由“最终幻想之父”坂口博信执导，斥资1亿1500万美元开拍电影《最终幻想 灵魂深处》，然后现实给他们的宏图大计浇上了一盆冻彻心扉的冷水。这次失败直接导致坂口博信和铃木尚引咎辞职，Square也陷入了前所未有的危机。

而作为盟友兼对手的Enix也并非没有弱项。与Square除了《FF》以外，还有《沙加》以及《圣剑传说》两大杀器的情况不同，除了“《勇者斗恶龙》系列”之外，Enix很难拿出第二款与之媲美的作品。

2000年，Enix发售了他们合并前的最后一款“《DQ》系列”作品——《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们》，Chunsoft和中村光一再次缺席了“《DQ》系列”，山名学带领着35人的团队开始了漫长而艰辛的开发旅程。游戏第一次引入了3D画面和CG效果，这对于这个规模的开发团队而言实在勉为其难，《DQ7》不得不数次跳票，使得这部备受日本国民期待的作品未能在1999年如期发售，跳票到下一年的后果是，游戏虽然创下了“《DQ》系列”在主机史上的最高销量纪录，但Enix1999年的利润竟然缩水近一半，股价也急跌40%。

Enix甚至斥资接近1亿日元收购Game Arts的股份，为的只是取得《格兰蒂亚Ⅱ》的PS2日版发行权，那时《格兰蒂亚Ⅱ》的DC版已经在收购行为发生的数周之前由Game Arts自行发售，并且成绩相当喜人，但PS2版销量只能用强差人意来形容。


□Grin版《最终幻想》的设定图。

他们的出版事业也受到了游戏事业的影响，出现了“御家骚动”（原指日本江户时代的大名家因继承权或者权力斗争等而引起的内部纷争。在现代则用来比喻企业、家族等的内争），Enix出版事业局长保坂嘉弘在2001年离职，带走了一大批漫画家及其助手，并且创立杂志社Mag Garden，旗下杂志《月刊Comic BLADE》在2002年4月创刊，虽然名字里有“刀锋”的意思，几乎沿用了当初的女漫画家路线，使《月刊Comic BLADE》的风格和GANGAN旗下的杂志颇为相像。时也运也，也是由于这次事件，荒川弘才得到了更好的舞台，但无论如何，终究对Enix的漫画事业产生了不小的影响。

SQUARE ENIX

时势造英豪，凭借着任天堂和索尼相继刮起的主机之风，Enix成功地从一个小地产商摇身一变成为游戏业界的巨擘；英雄也引领时势，《DQ7》的功过再次为福岛康博敲响了警钟，Enix长期依赖外包的政策导致自主创新能力的缺乏，而过于依赖开发室也使公司迈向全球化的步伐缺乏有力的支撑，他们在北美的子公司相继关停，产品也一度停止向北美出货。这个时候，真需要一个强有力的伙伴携手共同前进。

福岛康博因此开始物色人选。数年前还在对簿公堂的Namco和Enix一度传出要进行合并的消息。但最终未能成事。反而在一宗涉及到三方的谈判中，Enix和Square以及Namco之间达成协议，三家公司的负责人福岛康博、宫本雅史、中村雅哉之间互相持有另外两家公司4～5%程度的股票。作为合作的延伸，街机巨头Namco将在旗下的夹娃娃游戏机里加入Enix和Square的经典游戏人物，《太鼓之达人》游戏里也加入了椙山浩一所创作的《DQ》经典音乐。这一试水为“Square Enix（简称SE）”的建立奠定了基础。

当然，前Square社长铃木尚曾指出合并的主因并非因为电影的失败，与国内流传的版本大相径庭，但无论如何，Square良好的国际影响力和Enix在日本国内良好的关系使两者的合作有了很好的基础，在RPG市场大幅缩水的当时，相互联合可以减低开发成本规避风险，可谓合则两利。

在2002年11月26日，Enix与Square宣布，为相互降低开发成本并与国外开发者竞争，将在次年进行合并，双方于2003年4月1日正式合并，Square社长和田洋一担任新公司社长，Enix社长本多圭司担任副社长。Enix创办者福岛康博出任名誉会长，是公司最大的股东。

尽管双方都表示这是一次平等的合并，Square名声或是在作品的总销量上甚至要比Enix强，但是这过程中的Square并没有更多的话语权。合并之后Enix将继续保存，Square将完全解散，SE总部迁址东京涩谷代代木，各部人员被打散投入新公司中。

包括北濑佳范（《最终幻想》）、河津秋敏（《浪漫沙加》、《最终幻想水晶编年史》）、松野泰己（《放浪冒险谭》、《最终幻想Ⅻ》、《皇家骑士团》）、田中弘道（“圣剑传说”系列、《最终幻想11》）、石井浩一（《圣剑传说》系列、创作了知名角色陆行鸟和莫古利）、时田贵司（《寄生前夜》和《时空之轮》）等一众原Square开发者各自领军SE开发部门，原Enix的“DQ课”和开发部则被编为第九和并不从事开发的第十事业部，与其他人数少则数十、多则过百的部门相比，加起来人数也不超过三十人的两个部门显得有些寒酸。这也十分正常，Enix一直依赖如tri-Ace外包工作室，原本旗下出色的制作人如中村光一、高桥兄弟等等纷纷自立门户，造成了SE中的原Enix开发人员十分稀少。也正是由于这种缺乏，福岛康博才一手促成合并。

SE的合并成为了日系厂商的合并潮典型，不少媒体认为此举标志着日本TV游戏产业正急速呈寡头化发展态势，大型厂商通过兼并重组中小型企业增加自己的控制范围和影响力，以求在市场中取得更大的玩家支持。当时初步形成了Konami、Square Enix、Sammy SEGA这三个庞然大物，任天堂更是这方面的始祖，他们拥有不少第二方企业，但也试图吞并Bandai以求壮大，不过后来的故事大家都知道，Bandai最终选择了与Namco成为合并对象。

“寡头化的发展趋势虽然可以强化日本游戏厂商参与全球市场竞争的实力，但同时也扼杀了中小型企业的生存空间，从长远看这将是一柄祸福兼具的双刃剑。”

这柄双刃剑确实起到了两面作用，虽然有了庞大的开发队伍，SE并没有放弃Enix时期的外包政策，然而随着RPG游戏热度的衰退，SE势必收缩经营，造成了一些工作室受到影响，著名工作室Grin便是其中的受害者。这家曾经缔造了《幽灵行动 尖峰战士》、《希魔复活》、《终结者4 救世主》和《变形金刚》等著名游戏的瑞典开发商，因为那些年发展步伐迈得过大，导致财政陷入危机。就在这时，SE的外包订单无疑是雪中送炭，他们委托Grin制作一部“《最终幻想》系列”的外传，游戏的开发代号“堡垒”，开发协议的费用高达2000万美元。这无异于一剂强心针打在了奄奄一息的Grin身上。近乎弹尽粮绝、连薪金都几乎发不起的Grin最后一搏，赌上了资金进行开发，希望借助“《FF》系列”的威名帮助危如累卵的公司一击翻身。然而谁又能想到，SE最终选择放弃了这一项目，成为了压翻骆驼的最后一根稻草。

"许多发行商本应支付的报酬一再拖延，导致公司资金断流。"Grin 工作室的高层指控 SE 出尔反尔，SE 先提出要让作品做出北欧风格，并因此找上了位处北欧瑞典的开发商，但随后又说他们不喜欢游戏采用北欧风格；不管 Grin 做什么，SE 都是不会满意。他们自己甚至在《最终幻想Ⅻ》的设计原稿里挑了几张图当作新游戏的设定图寄给 Square，结果他得到的答复是"这根本不像最终幻想。"

SE 则是寻求法律途径维权，双方上演了一出现实版的"罗生门"。

"Grin 事件"这是一个小插曲，SE 在继续福岛康博的宏图。

先后收购了街机界的翘楚 Taito 和拥有"《古墓丽影》系列"、"《杀手》系列"、"《杀出重围》系列"、"《神偷》系列"等知名游戏 IP 的 Edios，扩大了游戏世界版图，他们还一度友谊收购 Tecmo，但后者顺应市场方式最终投入光荣的怀抱。

而 Enix 的拳头产品"《DQ》系列"也在 SE 手上得到了更大的发展。

《DQ》这个"国民 RPG"在 2004 年底推出了《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋、大地与被诅咒的公主》，游戏中保持了传统的套路，沉默的勇者需要拯救被变成了怪物和马的国王与公主，并且战胜大魔王，在模式上也基本保持了已经几近无法创新的 RPG 回合制，游戏最大的革新在于本作是第一款使用纯 3D 画面的"《DQ》系列"游戏，而得以于合并，游戏首次统一《Dragn Quest》的英文名称，并且做全球发售，这是"《DQ》系列"世界化所迈出的重要一步，游戏业因此前文所述的《fami 通》历史最佳游戏调查里，排在第四位。游戏业打破了《DQ7》所创下的销量纪录，并且令"《DQ》系列"单作销量首次进入 500 万大关。

随着 RPG 游戏的每况愈下，SE 也在积极尝试为"《DQ》系列"寻找新的出路，在《DQ8》发售后，直到 2009 年 SE 才正式发售《勇者斗恶龙Ⅸ 星空的守护者》，并且本作为 NDS 独占，并无主机版本。玩家在游戏中扮演不再是单纯的人类勇者，而是一个为了打开神界大门的天使，本作中接受了伙伴完全自定义设计，玩家可以在酒馆中设定伙伴的外貌着装以及武器等等，配合 NDS 的多人连线和擦肩功能，游戏创造了多人冒险模式，战斗也更具有即使战略感，玩家可以和家人朋友一起去冒险旅行，当然前提是有多台 NDS 以及卡带。并且通过 WIFI 商店不断拓展世界地图进入别人的世界探索更多的未知元素。《DQ9》无疑取得了巨大的成功，582 万的销量史整个《DQ》史上的销量之王，而在 2010 年 5 月，该游戏还打破了一项吉尼斯世界纪录——在整个月中，超过一亿人次通过该游戏的擦肩通信模式匿名交流。

在《DQ9》发布会现场，堀井雄二突然登台，宣布《DQ10》已经属于 Wii 独占，离开十年的"《勇者斗恶龙》系列"终于回到了它的起源地，然而谁也没有想到，SE 的回归之旅竟然是如此短暂。当然这也和任天堂的后继乏力有关。

而《DQ10》也颠覆性地改变了系列一直以来的 RPG 游戏模式，改成了 MMORPG 网游，这遭到了核心死忠的强烈反对，游戏主打的 Wii 版本销量竟然没有突破一百万份，而这已经其多个版本中的最佳销量。《DQ》的回归之旅就这样草草结束，但在此之前，SE 还将 FC 和 SFC 版本的"洛特三部曲"以《勇者斗恶龙 25 周年纪念版》的名义搬上了 Wii，赚取最后一桶金。

在正统续作数年的空档期中，SE 并没有停止对"《DQ》系列"的发掘，《DQ》也从未在大众视野中消失，风格走向更加多元。

他们委托东星以吉祥物史莱姆为主角开发掌机动作冒险游戏"《勇者斗恶龙 元气史莱姆》系列，玩家通过控制人气角色史莱姆进行冒险，主打儿童游戏市场。

而在一直缺失的街机游戏方面，"《DQ》系列"也取得了重大的突破，SE 以 DQ8 为基础，开发出《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》，玩家将与怪兽战斗，战胜后可获得它们数据的真实卡片，其后又发布了续作《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路Ⅱ 传说》，又将"传说"移植到 Wii 平台上变成新作《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利》三款游戏为 SE 带来了超过 6 亿日元的收入，SE 为前两部游戏发出了超过 2 亿张的卡片。《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路 胜利》在发售首周售出了 136000 万份，成为继《火焰之纹章：新・纹章之谜 ～光与影的英雄～》后第二畅销的游戏，游戏最终获得了超过 200 万的销量。

除了玩法的创新外，"《DQ》系列"也进行了硬件的创新，《剑神勇者斗恶龙 苏醒的传说之剑》是 SE 以 DQ 电子游戏创作了的一体化电视游戏，游戏可以连接到个人电视上而不必使用独立的电子游戏机。玩家使用配送玩具剑作为控制器，通过各种动作来发出行动、劈砍和咒语等指令，其续作《勇者斗恶龙 神剑 假面女王与镜之塔》专门为 Wii 打造的，游戏使用第一人称视角，以两个手柄形象地代替剑盾。这是堀井雄二在研究 Wii 的手柄特性是突发奇想想到的创意。此外，还有最多支持 4 名玩家通过各自操控怪物进行四方对战的 Dsi 下载游戏。《勇者斗恶龙大战》

在 2015 年底到 2016 年春季，我们迎来两款风格相互迥异，与系列风格也不相同的作品——由光荣旗下知名的"Omega Force"团队打造的《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》，割草风格作品想必大家也相当熟悉，而在此之后不久，我们就将迎来回归 PS4 的《DQ11》。



■众多外传作品的出现，使得"《DQ》系列"的规模一再壮大。



▲再次回归任系平台的《DQ9》创造了惊人的销售佳绩。

PART 6：不和谐的结尾

Square 前社长铃木尚几年前在个人社交平台表示，对于由和田洋一指导的 SE 合并颇为失望，认为合并之后 SE 并没有展现出"强强联合"的气势，市值下跌之余只是不断地吃老本，并没有新的 IP 面世。

铃木尚的观点反映了一部分玩家的心声，玩家怀念那个不断有 Square 和 Enix 各自为战的时代，那时的 Square 除了三大拳头产品外每每有新游戏推出，那时的 Enix 也会不断资助新的工作室开发新游戏。

这也是为何在去年年初，当 SE 的母公司 SquareEnix 控股（SE HD）提交了"SquareSoft（Square 软件）"以及"ENIX（Enix）"两个商标的注册申请，媒体和玩家纷纷猜测这也许是公司即将拆分的前兆。当然，这些猜测最后被证实是捕风捉影。

但是在 Enix 长达四十年的历史中，大家是喜欢他们叫"Enix"的二十年？还是现在的时光？

NBA 2K16
——篮球，如在梦中

文 80后写稿佬
编 简子君 美编 小瑟

序：小节的诞生

我们的主角全名叫做“节奏跃动（Frequency Vibration）”，大家也可以称呼他为“小节”。而他就是《NBA 2K16》中MC模式的主角，一个从贫民区走出来的，拥有成为篮球巨星潜力的高中生。

相比前作中落选新秀成为联盟超级巨星，这次的剧情脉络，是在现实的NBA中更加常见也更具有真实性的故事。

我（笔者），是导演他经历这一切的“上帝”，上帝无需事事亲力亲为。所以在此之前，我还需要一个小天使为他量身打造一个故事，让小节的“梦想照进现实”。

2K Sports在《NBA 2K13》时请来Jay Z担任监制，获得了不错的反响。食髓知味的2K为了呈现更完整的草根球员奋斗史，他们请来了著名导演斯派克·李担任小节这个故事的导演，是的，他就是那个黑色的小天使。

此君一直致力于黑人的出路、觉醒和种族歧视等主题的电影创作。从我第一个NBA偶像——“大猩猩”帕特里克·尤因所处的时代开始，斯派克·李就一直追随大苹果城的球队。每逢主队的比赛，麦迪逊花园球馆观众席第一排都能看到这位黑人导演的身影，他和洛杉矶湖人铁杆粉——奥斯卡影帝——杰克·尼克尔森这一东一西两位大腕，堪称电影界最不离不弃的NBA死忠。尤其是当尼克尔森因为湖人队近年战绩不佳而在场边打瞌睡、甚至愿意出售自己的贵宾票时，斯派克·李依旧乐此不疲地观看着纽约尼克斯的比赛，哪怕这支球队已经多年积弱，沉沦的时间也远比湖人来得要多。

斯派克·李已经不是第一次执导篮球电影，雷·阿伦主演的著名篮球电影《单挑》（He Got Game）便是此君的作品。让他来导演一个黑人的篮球奋斗史，最合适不过。我们也能通过他的镜头语言，窥见黑人篮球世界的许多细节。



■浓缩精华的斯派克·李。

好吧，其实如果大家将“小节”捏造成一个纯种白人或是黄种人，那也将会是一个十分有趣的情景，起码我是这样干的。

黑人篮球世界的另一面


■艾佛森和他的朋友。

篮球是一项世界性的运动，篮球爱好者并不在少数，在中国，篮球或者说NBA拥有超高的人气（仅科比一人就坐拥球迷60亿，当然这只是断章取义的戏言），但这在美国这个第一体育大国却不尽然。在美国体育届有这样的说法：有钱的人进NHL，强壮的人进NFL，聪明的人进MLB，剩下的都进了NBA。尽管能进入NBA也是非常难得的机遇，顶级球星的薪金和其他赛事相比也很有竞争力，但NBA依旧还是那个相对“草根”的体育项目。

在北美四大体育联盟中，冰球因为基础装备较为昂贵，在以贫穷人口为主的黑人世界里很难有所普及，而且因为运动本身的限制，只有在美国寒冷的北部地区以及加拿大更为盛行；棒球装备同样不算便宜，而且棒球在规则上更繁琐、对全队配合要求更高（不像NBA那样可以凭借一人之勇XJBD）、且对手眼协调等细节处理能力为主的素质要求较高（这也是为何日本、中华台北和韩国都能成为棒球强国的主因），更重要的是，在美国职业棒球界的成才之路相当漫长，需要五年以上的职业生涯才能获得大合同，对于急需金钱养家糊口的黑人来说，算不上很好的环境。因此在北美冰球联盟（NHL）和美国职棒大联盟（MLB）中，黑人球员所占的比例并不高。

虽然NHL和MLB两大联盟已经几乎和大部分黑人球员绝缘，不过凭借着自身劲爆的体质，他们在许多带有对抗性的项目中依旧拥有优势，全美受欢迎程度最高、营收最好的NFL中，黑人球员的比例超过三分之二，而更加国际化的NBA，黑人球员比例更是接近四分之三。通过篮球，黑人赢得了世界的尊重和喜爱，也赢得了改变自己命运的机会。

尽管人人平等和反种族歧视的普世价值，不断被人们口口声声地提起，但大概不用笔者再去赘述，大家也都知道美国黑人的普遍经济和社会地位都“拖了米国的后腿”，除非有很好的际遇，否则黑人们只能一辈子在社会底层进行劳作。就像小节的父母皮特先生和玛莎女士一样，他们夫妇在邮局里工作了29年，一个负责卖邮票，一个负责送信，任劳任怨从不敢迟到，才将一双儿女拉扯成人，而这也是无数美国底层黑人生活的剪影。

NBA老板的支票对于世界上大部分人来说都是一笔极具吸引力的巨额财富，尤其是对于黑人运动员而言。早在十多年前，许多NBA球星都已经达到了千万美元的年薪，乔丹3314万美元的年薪至今没有NBA球员能撼动，那时足坛第一高薪罗纳尔多的薪金才不过1000万美元。通过体育选秀进入职业联盟，是改变球员乃至整个家族命运的一次重要机会。以NBA为例，在首轮顺位被球队选中的新秀，如果能够通过球队的体测和试训后确定加盟NBA，他将获得一份为期四年（球队拥有后两年的球队选项）的合同，他们的具体薪金根据顺位高低而排列，顺位越靠前，获得的年薪越高。状元签位的球员年薪大约相当于NBA的中产阶级合同，四年平均年薪约为600万美元。以此类推，第二轮的选秀最高能够签下三年的保障合同，合同首年的年薪为NBA所规定的最低年薪，2015年的NBA底薪为50万美元。不过这笔数字，也已经是美国黑人平均年收入的近20倍之多。

在故事的开头，我们就知道小节是出身于贫民区的街头篮球手，并且凭借自己的实力赢取了属于自己的球场，这是对于街球手无上的荣誉。因而在高中时期，小节已经被认定为具有进军NBA实力的青年，而且在不久的将来也注定会成为这片街区的骄傲。但这并不代表小节的事业能一帆风顺，在黑人街区里长大，尤其是在鱼龙混杂的哈林地区，毒品、枪支、犯罪和嘻哈文化是除了篮球以外的主旋律，想要平淡地度过成长期几乎是不可能的事情。就算形象被塑造的十分阳光正面的小节，也有着不为人知的过去。这个时候，家人和朋友就成了他最大的依靠，他们都或多或少在球员的成长过程中给予过帮助，不过其实，哪怕是不为他惹上麻烦也已经算是一种帮助了。

而到了球员投身职业联盟后，便是以数以倍计的金钱来回馈家庭朋友的时候了。这这类球员的生涯道路上，家人往往就是他们球员职业生涯决策团队的一员，有不少球员的哥哥或是父亲就是他的经纪人。

小节的孪生姐姐CICI、好兄弟维克和女朋友都成为智囊团的一员，他们时常为了小节、更是为了自己在小节心中的地位不断“撕逼”。时常面对这样尴尬的境况，小节还能面如沉水地听完他们所有人的发言，笔者也只能佩服他爆表的情商。

一人得道全家升天的例子发生得太多，小节摊上维克这样的朋友绝非是个例，在经过短暂的“乍富不知新受用”时期后，巨大的物质诱惑终会冲击球员以及他的家庭成员和朋友。有人的地方就有江湖，尤其是NBA这种充斥着巨额财富的是非场。即便是超级巨星也不能免俗，詹姆斯的母亲就曾和儿子的队友韦斯特纠缠不清，上演一场“友妈门”；作为联盟超级巨星的科比更是“人红是非多”，鹰县强奸案、告母案（科比母亲因为儿子不肯为其买一所豪华一点的房子而选择将科比初中时代的物品拍卖，科比将母亲告上法庭）、离婚复合等等事件，也都让这位老将即将落幕的职业生涯充满争议；这份名单中，最为著名的是传奇球星阿伦·艾佛森，除了自己花钱毫无节制以外，传言需要等他“养活”的亲友有超过200人之多，但是在艾佛森经济陷入危机时，这些人都自动隐形失踪，这种人情冷暖比起单纯的冷漠更加令人心寒。

小节是幸运的，他的父母确实是好人，他们不但关心自己的孩子，同时非常尊重他，绝不会对小节耳提面命，甚至拒绝了儿子送上的新房钥匙。然而小天使斯派克·李是公平的，他给了小节一对好父母，也附送了维克这样的一位“损友”。

如果从人物的矛盾个性和表现来看，维克更配得上本作的主角。表面上的维克是个不折不扣的坏男孩，他逃课、斗殴、被球队除名，他不断向小节索取金钱，主导所谓“小节之友（FOF）”后援会也不过是他纠结狐朋狗党借小节的名义招摇过市的幌子。此人绝对堪称对小节职业篮球员生涯产生最大威胁的“毒瘤”，然而他却也是小节一路成长的保护者，嫉妒是人所共有的天性，于是当维克对街区里那些对


■维克在剧情中最后出现。

小节虎视眈眈的家伙放出了狠话“有什么冲着他来，不要妨碍小节的篮球生涯”时，这份兄弟义气还是令人动容；最后时刻，维克表示自己其实也是对小节“羡慕妒忌恨”的一员，从小就是孤儿的他虽然受到小节一家的关照，也很想拥有小节这样的优质生活，过自己的人生，可以说是相当可怜动情。

虽然维克试图将这一切都说得冠冕堂皇，不过他的行为依旧会令人有些不耻。更为过分的是，在维克以小节当初犯下的命案为要挟时，甚至让人感觉到了维克正在扭曲的三观，维克口中的所谓“真正的兄弟”——那些帮助，不过是为了以后更好地索取，以及为这些胡作非为找出一个合理的借口。

在笔者看过的不少电影和电视剧中，让小节摆脱维克无休止索求的最佳方法，就是让他彻底消失。是的，就连导演斯派克·李也是这么想的，维克大概也有了这样的觉悟和预感。因此在一个欢聚的午后，一个不期而至的电话，说出了那个不算好也不算坏的消息。维克大概也预知自己死期将近，于是准备了一封长长的信，终于结束了这个略显冗长、却是真实反映了生活状况和思考的故事。但对于小节而言，新生活才真正开始。

不过虽然维克在剧情中承担了几乎所有的罪恶，斯派克·李还是不愿意让自己塑造地这位黑人小兄弟就这么简单的离开。在游戏的结尾，或许你已经被这段长达数小时，不可理喻且有些牵强的剧情给折磨的生不如死，但当你知道你还要去听一封更加冗长的遗书时，或许你已经到了崩溃的边缘，可是请你等等，用心去看完这个故事，也许就能看到一些不一样的东西。

在这段遗书展开时，斯派克·李又重新安排维克回到了球场上面，和最初的开头相呼应，这一次的维克出现后，不知道是不是因为知道他已经是个死人的缘故，看起来变得顺眼了许多，而且恍惚间也让人想起了，小节与维克都还在高中时，那段最单纯的岁月。当然，这时候的维克好像也有了点“其言也善”的味道。一段极长的对白里，作为一名导演斯派克·李没有在这一段中插入任何回忆式的剪辑，也没有什么感人肺腑的音乐，有的只是维克的娓娓道来。你可以把这段话当做为维克洗白的苍白话语，当然也可以从这里面去思考。试想如果小节没有过人的篮球天赋，没有维克这样的朋友，那么他的一生又会是如何？也许大家会从利益的角度去考量，让维克代替更加有前途的小节顶罪，无论如何都是更划算的交易，可是如此一来我们是不是又变得和我们之前眼中的维克一般？尤其在人格的层面上讲，人和人之间确实有贫富的差异，可是绝不存在贵贱的区别，我们首先看到的应该是同样作为两位少年，为何最终维克和小节的人生走上了两条完全不同的道路。

所以其实斯派克·李此处更希望表达的是身为黑人的不易，以及教导人们如何去正确的选择自己的道路。即使维克在剧情中的一味作死，也只是导演希望告诉大家的一种警示。而归根结底，如果你只看到了小节的风光，而忽视了维克那糟糕的一生，也就忽视了剧情中真正想要表达的内容，忽视了剧情展示出得黑人群体处境的那些最根源的内容。

街球高手真的那么强？

哈林地区是举世知名的贫民窟，同时也是街头篮球爱好者的“圣地麦加”，多亏互联网的发展和哈林花式篮球队（虽然叫“哈林”，但这支篮球队的起源并不是纽约，而是芝加哥）的环球巡演，越来越多的人们开始对“哈林”和街头篮球产生兴趣。

街球手拥有着令人眼花缭乱的花式运球和过人技术，有一些人也拥有着惊人的弹跳能力，可以做出惊为天人的扣篮动作，尽情地挑逗着人们的激情和青春的荷尔蒙。这种刺激的观感甚至超越了比分，成为了另一种美学。不少人由此产生了街球手如果参加职业联赛将会大杀四方的错觉。

然而，在哈林区随处可见的街球高手却很少有人能够在职业赛场获得成功。这种情况在不同时期阶段也有着不同的原因。

在数十年前，篮球运动的发展还不算成熟，草根英雄和职业球星之间的球技和吸金能力上的差距并不是天壤之别。“除 NBA 以外最伟大的球员”，绰号“山羊”的厄尔·麦尼考尔特；能够与 NBA 历史 50 大巨星，绰号“J 博士”的欧文战得难解难分的“毁灭者”乔·哈蒙德，能力出色且天赋异禀的他们曾经吸引了不少 NBA 球队对他们抛出橄榄枝。不过 NBA 也不是所有人削尖脑袋也要往里钻的龙门，比起打篮球，有时他们贩毒所得的报酬甚至更多，这些人既吸毒也贩毒，毒品摧毁了他们的身体，也摧毁了他们的职业前途。

如今随着训练方法的日益科学和训练质量的提升，街球手和职业运动员的差距越来越大。拥有不逊色于街球手的运球天赋和传球技巧，人称“白巧克力”的贾森·威廉姆斯就曾经说过：“世上最被过分吹嘘的球员就是所谓的‘街头篮球传奇人物’，因为他们只跟街坊邻居打过球，又没有比赛的攻守统计，谁知道他们的真正身手与表现如何？他们是被过度神化的一群家伙。”

著名的街球王“Skip to My Lou”，在街球界可谓鲜有敌手。在街球篮球殿堂洛克公园，绝大部分街球传奇明星都在这里有过表演，许多 NBA 球星如艾佛森、科比、卡特、麦迪、弗朗西斯和杜兰特都曾来这里与街球高手切磋，而这里一度是“Skip to My Lou”的绝对主场。新近因为“杰出贡献”而获得中国绿卡的斯蒂芬·马布里曾经说过“我被他羞辱过，在洛克和雷弗打球，你就得做好被他羞辱的准备。”

然而就是这样一位街球界王者级别的存在，当他 1998 年参加选秀时，只是在选秀第二轮第九位被密尔沃基雄鹿队选中，随后被下放到 NDBL，数年不见天日，2001 年被雄鹿队解约之后，几年间他在金州勇士、迈阿密热火和多伦多猛龙等几支球队之间辗转，直到 05-06 赛季加盟休斯顿火箭，这才稳定下来，成为了巅峰时期“姚麦组合”的得力助手。或许有人已经猜到他的真实名字，是的，他就是拉夫·阿尔斯通。不过要说明的是，这名街球皇帝是接受过正规高中和大学篮球训练的，并且在 NCAA 的冠军成员坎宁安的指导下学习到了扎实的篮球战术理念。在 NBA 的实战殿堂，面对联盟顶级控卫的超强对抗以及内线战术性的轮转防守，街球场上诸多法则都无法使用，阿尔斯通那登峰造极的控球技术只能让他减少一些失误，可以传出一些好球，却不足以让队友变得更好。

相反，一些拥有上佳身体天赋的 NBA 球星在街球场上使出常规武器，便已大杀四方，详情请自行搜索“杜兰特在洛克公园”的视频；如果想看更刻意人为的表现，也可参见“德鲁大叔”系列。这个视频系列讲述了骑士状元欧文以及勒夫、雷阿伦等球星化妆成老人闯街球场的趣事。而这就是实战篮球和街头花式篮球最重要的区别和差距。迄今为止，在 NBA 最成功的有街球背景和超强的运球实力的球员是马布里和艾佛森。而我们的小节，现在就要冲击这样的成就。



■ 哈林篮球队只是一直表演性质的球队。

除了花式运球，事实上 NBA 的许多球员在扣篮方面也不如街球扣将。之所以许多人心有不甘地为 NBA 辩护，更多是因为不少人（包括笔者自己在内）是从 NBA 球星惊为天人的扣篮中喜欢上篮球这项运动，当崇拜的图腾被证明还不如别人时，难免于心戚戚而已。

街球手会充分利用自己的体质，努力锻炼自己的弹跳，并且减轻自己的体重，好让自己飞得更高，在空中做出更多和更夸张的动作。传说中“直升机”赫曼（1米93）和“山羊”能够跃起取下篮板顶部放置的硬币，这一点就连一直都被传说能够摸到篮板上沿的“狼王”加内特都说自己不曾做到，而接近这个成绩的NBA巨星，只有当年火箭双塔之一的拉尔夫·桑普森以及另一位火箭名宿“滑翔机”德雷克斯勒，当然也没有实际视频为证。不过这只能证明在街头篮球表演中弹跳的重要性远比职业篮球来得重要，事实上篮球也不是对垂直跳高要求最高的体育项目，在不少排球强队里的主攻手双脚起跳垂直摸高普遍超过3.75米，像俄罗斯国家队里几乎所有人都能达到这个高度，NBA整体上在垂直弹跳单一项目落败也属正常。

当然，作为世上最需要跳跃的体育项目之一，还是有不少超级扣将来为NBA挽回颜面，第一位仁兄名为道格·托马斯，曾经试过摸到与篮板上沿同样高度（3米93）的铃铛，该视频被传颂一时。然而，翻看此君的履历，爱荷华大学毕业，在太阳队试训但被裁掉，后来在马刺打过短工，职业生涯大部分时间都是在发展联盟混迹。另外还有“为扣篮而生”的詹姆斯·怀特，此君为我们留下了如电影精华般的扣篮集锦，早在高中和NCAA时期就在篮筐上获得了无数威名，但他在参加选秀时仅仅是一名二轮秀，生涯最高成就便是在未被激活的名单中随马刺获得了一枚总冠军戒指。


今年全明星周末上将扣篮大赛推上全新高度的拉文和戈登，实际上也只是联盟中的二线球星。

这两位只是诸多扣将中的典型代表而已。“扣将”在NBA不是成功的代名词，很多人也不喜欢被冠以“扣将”的名称。著名的篮球专家苏群曾经能直播中说过，“扣篮虽然是最酷炫的终结手段，但也只是篮球运动的其中一小部分，如果一个人一旦被冠以‘扣将’的名称，这表示这个球员其他方面并不算出色，就只会扣篮，某种程度带有贬义。”知名如威尔肯斯、乔丹、科比、卡特，乃至如今的格里芬，都是在成为全明星扣篮王后努力发掘更多潜能，开发出传球、防守和远投等杀器，并且将扣篮融入到实战中，这才真正成为巨星。

街球很好看，但没那么强，一个街球手要成为一名球星，需要付出很大的努力，这也是小节要努力的方向。

短暂的NCAA之旅

小节的高三之旅在快速地度过，除了比赛时间比较短（大概是为了缩短剧情时间），小节拥有100%持球占有率和无限开火权，不用担心因为失误而遭到教练和队友的炮轰以及默契度下降。小节可以随意地表现自己，无论打出怎样的表现，他都会被冠以“天才”的名号。当笔者还在为小节上一场比赛只能拿下5分1板3助攻而担忧时，却还是有不少人不断地约见小节，夸耀他的天才，此时笔者倒真想切开他们的脑袋，看看所谓“脑残粉”是怎样炼成的。

不过这一切也表明，小节是时候开始他的NCAA之旅了。

尽管NCAA是NBA球星的摇篮，近年不少NBA球队都会尝试从大学中挖优质教练人才，但与NBA的发展联盟不同，NCAA从来就不是NBA的附庸，而是完全独立的两个系统。

NCAA全称是“全国大学体育协会”（National Collegiate Athletic Association），篮球只是其中最受关注的一个项目而已，北美地区盛行的四大项目都有其NCAA联赛。与NBA相似，NCAA的球队同样有自己的队名和队徽，有专门的赛程，有自己的最佳球员奖项“奈史密斯大学最佳球员”和“约翰·伍登奖”，前者更偏重篮球场上表现，后者则综合了个人品行和学习成绩考量。

比起NBA这种以商业为先的组织，NCAA有着超人气的关注度和广泛的参与度。除了全国大赛，还有下属各级联盟和各州立大学之间的小联赛，像著名的“常春藤联盟”，他们并不是因为获得“罗德奖学金”的人数最多或是专门出产商业奇才而闻名于世，“常春藤联盟”只是他们体育联盟的名称而已。

这类型球队的球迷大多是校友，忠诚度和归属感远比NBA球队来得强烈，他们喜爱的是自己学校的球队而不是某个球员，不会因为某个球员的离开而放弃关注。日积月累之下，各支球队乃至整个NCAA联盟的影响力并不亚于依靠商业推广的NBA。

NCAA素来有“三月疯”的传统，每年的三月，全国68强会进行最强大战，到了总决赛之夜，就连NBA的比赛也不得不为其让路。不少从两支跻身决赛的球队走出来的球星以及来自全国各地的新旧学生将万人体育馆坐满，全美也会进行电视直播，无数个家庭都会以此作为聚会日。

万众瞩目的比赛自然也带来可观的收益，2015年3月，仅20天的电视直播费用就高达7.4亿美元，在2014年全联盟收益接近10亿美元。《福布斯》评出世界最值钱的十大体育赛事品牌中，NCAA的品牌价值甚至超过了NBA，而NCAA的资金也很好地利用在了体育发展上。在NCAA，运动队和学校的经费预算是分开划算的，确保运动队能够专款专用，同时球队也能推销电视和广播转播权，还可以拉赞助赚取利润，地区银行、电话公司、汽车代理商和州际高速公路部门，还有耐克和佳得乐等等，都是球队的主要赞助来源。这些资金绝大部分会变成球员奖学金、冠军奖金、学生补助、学校补助、健康服务与意外保险等花销。

除了在影响力和收入上能够和NBA比拼对抗以外，NCAA在教练这个重要的环节上也并不输给NBA。全美68强学校的主教练，其年薪过百万者比比皆是，诸如带领一度跌下神坛的“梦之队”重新领先世界的“老K教练”，就是杜克大学的主教练。他从来没有执教过NBA球队，但他的年薪高达968万美元，一度比NBA中30支NBA球队的主教练都要高，如今也仅次于洛杉矶快船主帅里弗斯的千万年薪。肯塔基大学的主教练约翰·卡利帕里，路易斯维尔大学的主教练里克·皮诺蒂年收入都超过550万美元，在NBA教练的薪资排行榜上可以排


NCAA篮球赛，令人疯狂的三月。

各队标示一览。


■ 老K教练带领杜克大学捧杯。



■ 胜利或者回家，比赛中总是有人欢喜有人愁。

在前五位置。而且大学的主教练拥有着更多的权力，所能掌握的事项也更多，压力和流动性却更少，许多球队教练都在自己的岗位上打拼大半辈子，不少人甚至不愿意到 NBA 执教。

有如此良好的财政实力，为何不少 NCAA 球员还是要迅速进入职业联盟？原因是 NCAA 明确规定，球队的收益对于球员而言只可以用奖学金形式发放，禁止学校给球员发放工资或者以红包的形势私下向球员们提供利益。一旦发现，学校和球员都会受到严惩，轻则遭到禁赛，重则取消一整年的比赛资格。这个传统在数十年间一直得到保持，直至 2014 年 8 月，已经年过 40 的前 UCLA 球员、大学四年获奖无数的埃德·奥班农连同 19 名现役和前度 NCAA 球员状告 NCAA，认为联盟将他们的肖像权和形象出售给电子游戏公司，属于侵权，要求他们停止“压榨”并发放红利。当时在美国篮球界掀起了不少的风波。有人认为 NCAA 借助明星篮球员获得巨额财富，但不给他们发工资，是赤裸裸的剥削；而以大嘴巴克利为首的反对派则认为“他们已经得了奖学金，免费上大学，再给他们发工资？简直疯了。”

“奥班农事件”最终以球员方面胜诉终结，法院还出台了法案，规定此类有商业行为每个学生收到的分红不得低于 5000 美元，并且不得克扣奖学金。然而此举并不是针对所有 NCAA 的球员，因此许多球员依旧要受到“剥削”。这也是为什么不少有天赋的球员都会在尚未完成学业的情况下迅速投身联盟，别无原因，求财而已。

由于球员流动过于迅速，NCAA 也不得不加大招募力度，NCAA 的各项赛事成绩也成为了衡量美国大学综合实力的标准之一，美国的大学其实也很讲究面子工程。为了吸引到更好的球员，那些主宰着球员生杀大权、年收入过百万的教练会纡尊降贵地前去拜访每一个有希望加入自己球队的少年。这一场景在 2K16 中得到充分的展现。在小节展现出全美第一高中生的实力后，招募员和教练都会轮流登场，他们会精心准备一段演说，务求在短时间内尽量介绍自己球队的辉煌和宏大前景，当然到最后他们都会送上全额奖学金，然后静待小节做出决定。可惜的是杜克、肯塔基、北卡这些声威赫赫的球队都对小节没有兴趣（其实是 2K 没有得到授权罢了），不过诸如堪萨斯大学（培养出第一中锋张伯伦和皮尔斯等巨星）、密歇根大学（密歇根五虎传奇）、乔治城大学（出产了尤因、穆汤姆博和莫宁等超级中锋以及阿伦·艾佛森）、康涅狄格大学（2014 年冠军，NBA 历史第一三分射手雷·阿伦和“庄神”德拉蒙德）、路易斯维尔大学（2013 年冠军）等知名学校的轮番登门，已经足以令小节自豪。

最后小节录制了一段视频，向世人正式告知大家自己将会到“UCLA”就读，从纽约的贫民窟奔向加州的阳光与海滩，当然那里会有一支 11 次夺得 NCAA 总冠军的球队在等着他去续写新的皇朝，哪怕只有短短的一年时间。至于笔者为什么选择 UCLA，无他，喜欢。

走在违法边沿的经纪人

小节完成了高中的几场比赛后，就能看到一个资深经纪人忙不迭地找上门来，这个叫做多米·帕诺蒂的家伙希望小节成为旗下球员，小节则坚持要由他的家人在场来了解这一切，因为这并不符合正常程序。

在会议开始之前，多米说了一段耐人寻味的话语：“这次会议室绝对保密，这件事从来没有发生，我们从来没有见过面。”小节和家人们都心照不宣地表示明白，经纪人这才开始他那连篇累牍的演讲。

之所以这样做，并不是小节希望待价而沽，而是 NCAA 有专门规定：球员及其亲属、好友不得以口头或书面形式与经济人或其代理人达成任何协定，球员也不得从任何人那里收取利益。此举的最根本目的是防止球员过早被商业化所腐化，而经纪人，就是被体育教育界严防死堵的“洪水猛兽”。然而这样的规定有名无实，真正有天赋的球员在高中时就已经显露出超凡的潜力，经纪人早在球员进入 NBA 甚至在进入 NCAA 之前就已经开始了行动，他们会雇佣基层教练或专业人士做球探，网罗任何在高中联赛中有出色表现的球员，然后把自己和球员的利益绑在一起，真心实意地为球员计划未来并且影响着球员的大部分决定，因此颇受球员的欢迎，当然也有小部分是依靠金钱诱惑。



NBA 球星 O·J·梅奥就曾曝出“黑金丑闻”。早在梅奥于亨廷顿高中就读时，CBS 体育记者多耶尔就曾经报道这位球员收受黑金的新闻。这位全美第一高中生在高中三年里接受了经纪人比尔·达菲旗下的 BDA 公司不菲的现金和礼物。当梅奥转战 NBA 时，BDA 公司顺利的将这位探花秀收归旗下，

不过后来东窗事发，只有那位经纪人受到了处罚，梅奥和 BDA 都得以幸免，这无疑助长了经纪人的气焰。

由于 NBA 准入年龄的规定，使得几乎所有有天赋的球员都会进入 NCAA，平日要忙于正常球队事务的教练和工作人员想要找到好球员，求助于球探时显然已经慢了一步。为了成绩，大学教练也不得不向经纪人低头，向其球员保证主力位置，围绕其打造战术，好让球员加入球队，之后获得更好的选秀顺位。

这种互惠互利的方式意味着教练将失去主动权。试想一个有超级天赋的球员在 NCAA 打满四年，或是第一年就参加选秀，对于一支球队的影响是何其巨大，但教练们对此却失去了话语权，只能眼睁睁地看着千辛万苦争取回

来的球员在加入球队不到一年之后，就被经纪人指使跳槽到 NBA。

当球员以 NCAA 为跳板，正式加入 NBA 时，就是这些“辛勤的园丁”收获之时，同时也是另一场战争的开始。按照 NBA 的规定，经纪人只能从球员身上拿到工资的 4% 或者以下。好的经纪人会拿到 3%-4%，一般经纪人能拿到 2% 左右。但经纪人手上的球员岂止一个，这让金牌经纪人如特勒姆、费根和达菲等人，收入都超过千万美元。随着 2017 年球员工资帽（各球队的球员总薪金上限）提高，这些大鳄的薪资也会继续水涨船高。

当一个行业形成了规模之后，公司化和产业化是必然的结果。经纪人们的力量远不止于为球员争取薪资和处理代言问题，他们甚至能影响一支球队的构成，其手腕足以搅动这个联盟的大局。

2010 年，迈阿密热火组建了令人瞠目结舌的三巨头，此后四年，被不少人讥讽为“巅峰抱团”的三人组四进总决赛并两度夺冠。这桩惊天交易的背后，是经纪人团队不断运作的身影，而动力的源头则是指向了著名经纪公司 CAA。这家涉足多个领域的经纪公司是全球公认最有权势、最令人敬畏的企业之一，旗下经纪人拥有好莱坞近一半演艺人员和近三分之二的巨星；在进军体育界的短短十数年间，他们签下了贝克汉姆、C 罗、德约科维奇、穆雷等一众超人气偶像，在 NBA 中更是只手遮天。在美国四大体育领域中 CAA 成功谈判的球员合同年限已达到 1000 年，总价值接近 56 亿美元，由此产生的代理费用也就是它的营业收入超过 2 亿美元。光是在 NBA 巨星的合同价码如今就高达 7 亿美元。尽管近年受到另一家经纪公司 UTA 的冲击，但 CAA 仍然是当之无愧的业内第一。

克里斯·波什和德怀恩·韦德的经纪人都是亨利·托马斯，勒布朗·詹姆斯的经纪人则是莱昂·罗斯，两位都是 NBA 排名前十五的经纪人，更重要的是他们都是 CAA 的雇员。托马斯一手促成了在多伦多并不得志的波什来到迈阿密，然后在莱昂的推动下，詹姆斯面对全世界上演了自己的“决定 第一季”，将天赋带到迈阿密。

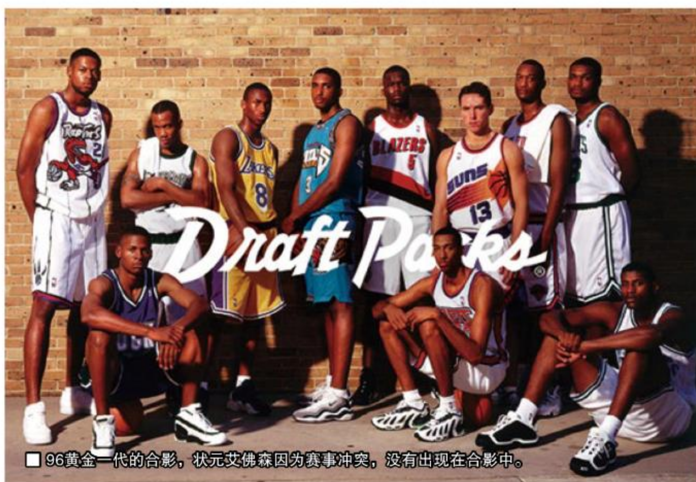
此后，詹姆斯脱离了 CAA，并与同样脱离了 CAA 的发小里基·保罗签下经纪人合约，后来的故事许多人都知道了，詹姆斯在自己的“决定 第二季”中宣布离开热火，重返家乡克利夫兰，希望能够给家乡的球队建立以来的第一座总冠军奖杯。

然而，经纪人的风光只是一个表象，事实上经纪人的门槛并不高，任何人只要交纳 16000 美元的费用，就能拥有经纪人资格。这自然吸引了一大批人趋之若鹜，不少基层教练发现好苗子后干脆也做起了经纪人的生意，让整个市场不断膨胀，然后开始残酷的竞争。NBA 注册经纪人一共有 450 名左右，只有 103 人旗下的球员有合约，有时候为了抢新人，他们甚至拿过 1% 的提成。在这些经纪人中最低收入者年薪不到一万美元，还不如一些基层劳动者。

为了招揽球员，某些经纪人不惜动用一些非法手段。他们未必是一个好的伯乐，但绝对是一个称职的强盗，专门从别的经纪人手中掠夺优质资源。国内球迷比较熟悉的昆西·杜比，他在美国因为违规签约新的经理人公司而被原经纪人告上法庭。官司持续了三年，取证过程堪比《C.S.I 犯罪现场调查》（美国一部知名长寿电视剧），控方抽丝剥茧最终成功找到了证据，但是这样的事件不会是第一次，也绝不会是最后一次。

在小节的故事中，多米也不是一盏省油灯，他会给小节拉来很多的赞助，也会为他排忧解难，不过和上一作不同，这次的多米大多只是在短信里出现，和前作那个隔三差五就来打扰的经纪人可谓“各有各的好处”。

选秀：乐透不乐


96黄金一代的合影，状元艾佛森因为赛事冲突，没有出现在合影中。

多年前，NBA 允许 19 岁以下的球员参加 NBA 选秀，当时只要有实力，他们便可以直接在高中毕业之后投身 NBA，尤其是 1995-2005 这黄金十年，以高中生身份进入 NBA 的球员留下了他们浓墨重彩的一笔，加内特、科比、詹姆斯、麦迪和霍华德这些无论是懂球帝还是伪球迷都是耳熟能详的名字，用单场 81 分（科比）、35 秒 13 分（麦迪）、历史防守篮板王（加内特）、两代的 NBA 头号球星（科比和詹姆斯）以及一个个 MVP 和总冠军戒指证明了高中生的实力，但随后 NBA 修改了选秀年龄下限，将准入年龄提高到 19 岁，让球员在接受大学系统培训，心智、知识、球技及战术理念和执行力方面都获得相应的发展，许多有天赋的高中生被迫进入 NCAA 走过场。这些球员在经过大学一年的锻炼之后，就迫不及待地参加 NBA 选秀，我们的小节也是如此。

现行 NCAA 规定，一旦参加 NBA 选秀，就意味着彻底和 NCAA 脱钩，无论是否被 NBA 球队选中，他们都将无法回归到大学篮球之中。在《NBA 2K15》中，玩家就是扮演一个选秀失败的球员，往联盟最强者一路高歌猛进。而实际上落选球员中能成为球星的已经是凤毛麟角，像“大本钟”本·华莱士、“天残脚”布鲁斯·鲍文这类能成为很好的角色球员乃至“最佳防守球员”的，就已经是顶峰了。即便算上林书豪的话，落选球员能够达到的上限也只能如此。

当然，他们还是有机会完成自己的大学学业，但是离开了 NCAA，也就没有了奖学金的支撑，这让普遍家境不佳的他们举步维艰，这些没学历也没有出色天赋的球员只能辗转混迹各个低级别的联赛，有很多甚至彻底告别了职业篮球。不过这一政策有望在不久的将来得到修订。大学未毕业生将于 5 月在芝加哥参加一次真正选秀前的预演。NBA 球探们将对这些球员进行全面而真实的评估，并作出初步的选择。在这之后，球员们可以决定继续参加选秀还是回归校园。

一般一个球员在 NCAA 参与两三个赛季还是没有被球探和媒体发现，而进入各式各样的 NBA 模拟选秀名单的话，那么基本就宣告这名球员与 NBA 无缘，也就可以尽早另谋出路。这样的新政策，可以令他们更好地认清自我。

那些被选上的未毕业球员，在进入联盟之后，大多都会选择回到校园。由于当初是走过场的就读，这些球员的专业也是和篮球风马牛不相及：林书豪是哈佛经济学学士毕业这个也许多人都知道，奥尼尔甚至是菲尼克斯大学工商管理硕士，邓肯是维森特大学心理学硕士都不算特别。艾尔·霍福德在进入联盟后的第一个赛季后，在夏天放弃了休假和参加赞助商的赚钱活动，重回他曾经两夺 NCAA 冠军的母校佛罗里达大学，补修电视基本技术和电视与美国社会两门课程并最终获得电视与传播专业学士；国人因为姚明而熟悉的“穆大叔”穆托姆博竟然是语言学和外交学学士，阿兰·休斯顿是非洲裔美国人研究学学士，史蒂夫·布雷克是马里兰大学的犯罪学和刑事司法学学士，诺阿是人类学学士，乔丹则是地理学学士毕业，也因此“乔丹之所以选择地理学，是为了之后在全美打比赛时不至于迷路”的段子在乔老爷的职业生涯中屡屡被人提起。

按照惯例，选秀时会邀请十多位候选人协同家人朋友到选秀大会现场，这个地方被称为“小绿屋”，来到这里的人都是乐透区（前十四位）中被选中呼声最高的球员，当这些球员被某支球队选中之后，都会戴上印有该球队队徽的鸭舌帽，上台跟总裁握手寒暄、合影留念，这是一个篮球运动员初登职业舞台的第一次

"面市"。这些潜力新秀一般会在乐透区就被选取完毕，不过也有尴尬如德安德烈·乔丹和拉沙德·刘易斯，直到第二轮才被选中。

故事发展到这里，大概谁也不会觉得小节会落选。问题是，他将会在第几位被选中。在NCAA的赛季，小节以场均20分5板5助的成绩帮助UCLA重夺失落多年的奖杯。坊间也开始对小节的未来进行猜测，甚至有人高呼状元非小节莫属。

小节受邀到小绿屋，笔者也难得有机会身临其境，体会一下等待的滋味。然而谁也没想到，这次等待竟然这么漫长。

这次选秀使用的是真实球员，在小节被选上之前所有的球队都会按照现实中的选项选取球员，唐斯、奥卡福和拉塞尔依旧成为了状元、榜眼和探花，被所有人都吹嘘得只应天上有的"小节"在第11顺位被印第安纳步行者选中，只能对原本应该被选中的迈尔斯·特纳说声对不起了。不过这样的选择对于笔者创造的小节来说也并不是好事。在步行者队里，明星后卫蒙塔·埃利牢牢把控着得分后卫位置，其高达81的数值排在联盟2K16得分后卫的前十位，岂是初出茅庐、能力值只有55小节所能媲美，加上游戏里的保罗·乔治似乎没有经历那次恐怖的小腿"90度"骨折，依旧保持着极高的水平，小节在印第安纳的日子将会十分难熬。于是笔者第一时间想到的是放弃签约，或是马上被交易，但这样的事情并没有发生。

NBA史上并不是没有球员不愿意加盟某支球队的事件。当年备受国人关注的易建联，在被雄鹿队选中之后一度拒绝寒冷且球市非常小的密尔沃基；今年的探花秀贾米尔·奥卡福在被重建中球队费城76人队选中后，木无表情地出席发布会后将自己的展示球衣随手一"放"，甚至缺席76人的比赛去洛杉矶走红毯、参加ESPY颁奖典礼，清晰地表达了自己不想为这支球队效力的上意愿。不过最终，这两人还是得到球队报到。NBA球队对于尊严还是看得很重，第一轮被选中的球员可以不立刻加盟或者不加盟NBA打球，像许多在欧洲打球的球员，但选择他的球队将掌握他在NBA的拥有权。如果想要将拥有权抹去，那么球员可以通过离开职业体育篮球界一年的方式来解除拥有权。这显然不是球员们想要的结果。一旦球员选择强硬地放弃加盟球队，等待他的只有全联盟球队的唾弃。



■和小节竞争选秀顺位的2015届新秀们。

历史上成功的案例大概只有中国球迷比较熟悉的、和姚明同期的"弗老大"弗朗西斯，他被温哥华灰熊选中后因为加拿大天气寒冷且球市不好而拒绝加盟，最终被交易到火箭队；至于传说中科比当年拒绝了黄蜂，才被交易到湖人一事，也被已经被当事人出面辟谣了。

无论如何，小节注定了只会是印第安纳（或者其他选中小节的球队）的一个过客，那么问题来了，小节需要在这里待多久？感谢维克，他帮小节很快地结束了守护饮水机的板凳生涯。

休赛日和升级

比起前作中单纯的"升级+过场动画"模式，休息日行动是《NBA 2K16》中的一大亮点。

每个休赛日，玩家可以在经纪人的穿针引线下出席各种各样的商业活动，也可以和联盟中的其他明星球员联谊，提升友情，这些事情都可以在早期为小节快速赚取升级点数。但更多时候，小节需要努力地磨砺和展现自己的篮球天赋，这也是游戏鼓励我们去做的事情。



只要出席日常训练，完成诸如投5个球、投进5个三分球，在两个半场都进球，10秒内在两个半场均进行一次扣篮等多达数十个目标，得到的点数并不比出席活动少；站在玩家角度，也是一个熟悉游戏手感的过程，在自由训练中，还有人帮忙捡球回来。

最重要的是每次练习都会有两个主要训练项目，从进攻到防守，从本身单打到移动三分，细节至一对一的快攻突破，最后一分半钟的比赛等等，都是NBA球队真实训练情况的反应。每两三次训练间，还会有一些自主训练项目，如垂直摸高，手眼测试，深蹲跳和折返跑等等，完成这些训练不仅能够获得点数，还能获得实力的临时提升，让小节在接下来的比赛中有更好的表现。

更甚者，这些训练决定了小节的上限。和前作不同，2K16中限制了游戏升级次数，身高、体重和场上位置都会造成小节在属性上的差异，无论选取那些升级项，单纯通过获得点数的升级，最高只能让小节达到88的综合评分，剩下的11点，则是要从那些训练中一步一个脚印地获得。

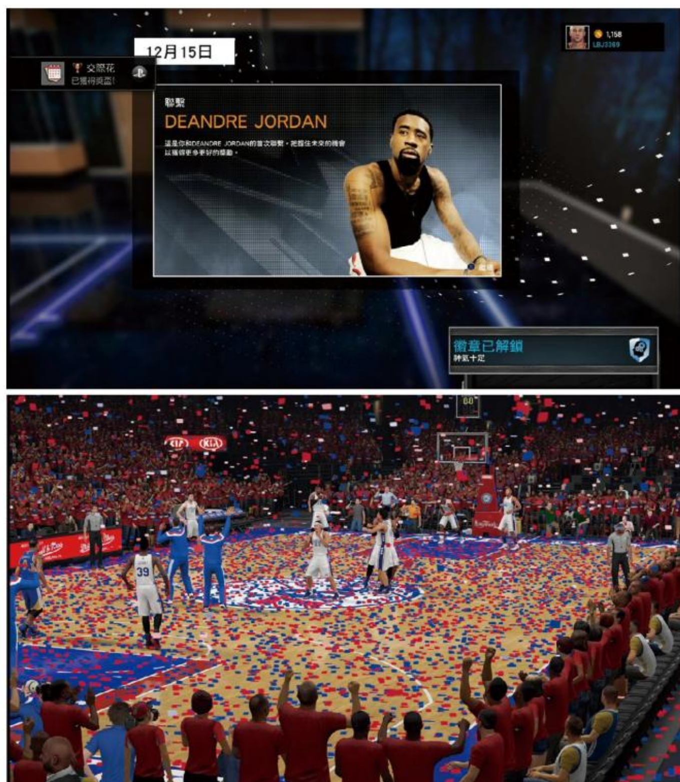
问题接踵而至，既然升级次数受限，该如何加点为好？

由于2K设定的问题，只要个人意识主

动一点，在对手投篮出手后，快速冲到篮板下，其他队员就会帮小节卡好对方球员的位置，如此就可以轻松拿下篮板球，即便不加篮板属性，还是能够抢下不少。在升级点数有限的情况下，基本放弃篮板王子选项，将点数用在其他实用项未尝不可。

笔者自小的偶像除了人所共仰的篮球之神乔丹以外，真正的偶像是NBA传奇中投王阿兰·休斯顿，近年则是很欣赏“水花兄弟”之一、单节37分神迹制造者克莱·汤普森，他们都是十分擅长投篮，也能持球往内线进攻的得分后卫。小节的目标是超越这些“前辈”，努力成为第一分卫、甚至和篮球之神比肩，成为历史第一人。

是走是留？



由于维克事件，首个赛季结束之后，印第安纳步行者决定裁掉小节，不过小节这样的“天才”自然不缺乏追求者，一共有三支球队提出了报价：俄克拉荷马雷霆、菲尼克斯太阳和印第安纳步行者（系统这种玩法也是让伯德相当尴尬啊～）。如果从抱大腿的角度来说，雷霆无疑是最佳选择，虽然在得分后卫的位置上还有维特斯横亘在前，但是小节要超过他也不是太难的事情，问题是雷霆队的三当家从来都不是一个美差。

作为联盟中最具身体天赋、得分爆发力最强的双人组合，雷霆双少都是需要大量球权和无限开火权的球员，绝对巨星杜兰特拥有不错的接球投篮能力倒也能兼容；小节的UCLA学长维斯布鲁克只要有球在手就会爆发出无穷能量，也是雷霆能够所向披靡的保证。两人同时在场其他球员只有跑位和等待空位出手的机会（关于这一点，有一手很好中投能力的防守悍将伊巴卡就做得相当出色），偏偏双少又是那种每场比赛都能上场超过40分钟，平均出手超过18次的球员，他们之间能够做到互相传球已经是极大的牺牲，因此小节能够得到的发挥空间小之又小。再加上雷霆开出的薪水也是最低，这点不仅是在游戏中，现实里也是一样，因此前有哈登，后又雷吉·杰克逊，都在打出“超级第六人”的表现后远走他乡。

在追求小节的队伍中，竟然还有老东家印第安纳步行者的身影，不禁让我想起那句十分俗的歌词“当初是你要分开，分开就分开，现在又要用真爱把我哄回来。”

于是我只能回答“小节（差点写成了‘小姐’）不是你想买，想买就能买。”

权衡再三，笔者选择了太阳。太阳因此也放弃了双控卫战术，让数值较低的布兰登·奈特担任替补。

吊诡的是，由于小节是被裁掉，然后作为自由球员被签约，因此小节在第二年就已经得到了1100万美元的年薪。这对于后面的事情相当重要。

在太阳队努力了一个赛季之后，小节打出了自己应有的身价，MVP、得分王各种奖项均得以收入囊中，即使带着并不强力的队友依旧拿下了总冠军奖杯。不过，一个赛季结束之后，小节审视了自己的数据，发现球队似乎过于依赖自己的能力，队友时不时站在场上看小节一打五，并不流畅的战术配合也限制了他们在未来的发展（调高难度之后，想要胜利十分艰难）。于是小节开始尝试希望让球队补强。

作为球队的头牌，小节平日跟那些知名球星打好关系的重要性就在这时显现，小节在社交媒体上隔三差五地和这些球员互动，等到休赛期，就可以针对那些选择成为自由球员的球星进行游说，让他们前来组成三巨头。不过邀约的难度并不低，即便是再要好的朋友有很多时也只是嘴上说说。在现实里也是如此，不是所有人都能像凯尔特人三巨头或是热火三巨头那样舍弃个人利益并且扛住舆论压力，为了总冠军放弃高薪、牺牲球权来成就一段辉煌。

无奈小节只能继续拖着球队前进，在获得第二座总冠军奖杯后，他们倒在了第三年蝉联的道路上。而此时球队依旧没有做出足够的改变，因此笔者还是选择了让小节决定离开，转投了马刺队。

彼时，马刺队的FMVP伦纳德已经成长为超级巨星，大前锋阿尔德里奇也完美的融入了球队，替补方面韦斯特、迪奥已经有着不俗的贡献。虽然帕克此时已是垂暮之年，吉诺比利也已经荣光退役，但是那个身背21号的大个子，依旧为球队提供着可靠的帮助。这支曾经两度在季后赛中被小节击败的球队，深深地明白小节的实力，当然小节对马刺也是如此，小节能在这里得到所有想要得到的东西：胜利、纪录、冠军、奖项……而这，就是我们战斗的原因（This Is Why We Play！）。



结语

多年以后，已经功成名就的小节看着自己的战袍高高地挂在美航球馆的上空，志得意满之际，拉着身边那个腰杆笔直的21号新秀说：“未来是属于你的。”（详见2007年31岁的邓肯打败23的詹姆斯时说的话）然后哈哈大笑……

以上就是小节的故事。

游戏评台 GAMER CRITICISM

本期游戏评台是9页增量版！挑选了从去年年末到今年年初共14部备受关注的作品，并由资深编辑进行深度评论。虽然这些作品可能大家不一定都有时间体会，但至少读完本期游戏评台之后，也会有个大致的认识，了解这是一款怎样的作品吧。

老牌共斗的变革之路

怪物猎人 ×

モンスターハンタークロス

机种 3DS　厂商 Capcom　类型 动作　发售日 2015年11月28日



不知从何时起，被视为老牌共斗类游戏系列的“《怪物猎人》系列”，也成为了一年一作的“年货”作品。不过令人欣喜的是，即使作品的推出周期有所缩短，《怪物猎人》并没有完全拘泥于早已固化的游戏形式之中，而是选择了一条着力于带给玩家们新鲜感的创新之路。作为系列的最新作，《怪物猎人 ×》不仅算得上是集系列之大成，更是在原有系统的基础上推陈出新，赢得了口碑与销量的双丰收。下面，笔者就来和大家谈谈本作的高明之处。

全新狩猎感

从PS2时代起，“《怪物猎人》系列”的战斗基调就已经被奠定了下来，虽然在之后的作品中，不断有新的武器以及动作加入到游戏之中，但终究还是小修小补，并没有真正对于玩家来说是耳目一新的改动。直到《怪物猎人 ×》的推出，这一局面终于被有所改变。以往的《怪物猎人》着力于还原猎人狩猎巨大怪物时的紧张感与真实感，而到了本作之中，传统的狩猎感觉发生了一些实质性的变化，那就是紧张刺激、瞬息万变，却又不失爽快的全新狩猎感觉。虽然与前作《怪物猎人4G》相比，本作并没有加入任何新的武器，但是每把武器都拥有了多种截然不同的玩法。究其原因，那就是游戏中加入的两大新元素——狩技与狩猎风格。狩猎风格允许玩家在强袭风格、空战风格以及公会这三种风格中选择一种进行游戏，每把武器在不同的风格下都拥有不同的招式与连击，打法策略也有很大不同。概括而言，强袭风格鼓励玩家用更激进的方式进行战斗，而空战风格则能够让每种武器都拥有高跳、空中攻击等原本只属于曹冲棍的特色动作。最后，所谓的公会风格其实便是以往作品中的经典作战方式。狩猎风格的加入，使得猎人们有了更为多元化的选择，让游戏的玩法更为丰富，也让新玩家有了接触本作的动力。当然，如果你对新的风格并不感冒的话，也可以使用经典的公会风格乐在其中。多元化的狩猎风格，不仅兼顾了新老玩家，也让多人合作狩猎变得更有乐趣，不同风格的猎人共同进行的狩猎，往往能够摩擦出神奇的火花。

除了狩猎风格外，本作还加入了另一个对狩猎感影响极大的元素，那就是狩技。简单而言，狩技其实就是通常意义上的必杀技。而在玩家的传统观念中，注重狩猎真实感的《怪物猎人》中，是绝对不会加入此类系统的。此番狩技的加入，无疑是一次十分大胆的尝试。而事实证明，这一尝试是成功的。在实际的游戏中，受过精心设计的狩技并没有使游戏的难度得以降低，而是提供给了玩家对于战局更为灵活的把控能力，甚至是一发逆转的机会。此外，与狩猎风格一样，狩技的加入给了玩家在打法与战术上更多的选择，使游戏内容的丰富程度得到了成倍增长。为了配合变革后的玩法，游戏中还收入了怪物的特殊种以及特殊的狞猛化状态，使得想要在高难度下展现自己高超技巧的玩家，拥有了新的游戏动力。





浓浓情怀风

除了对于玩法的成功变革，本作也算得上是集大成之作。不得不说，《怪物猎人》玩家也是吃情怀这一套的。在《怪物猎人 ×》中，除了原创的新村子外，玩家还能拜访另外三个村子。而这三个村子，均来自于PSP平台上的“《怪物猎人P》系列”。这对于没有接触过3DS平台上的《怪物猎人》的系列老玩家而言，吸引力无疑是巨大的。而更令人欣喜的是，每一个村子原本具备的代表设施也被保留了下来，例如结云村的温泉等。不过，老村子的集会所是禁止进入的，还是让不少玩家感到有些许遗憾。

除了村子外，游戏还将系列往作的经典地图以及怪物一并收录其中，不少缺席已久的怪物也有了重新登场的机会，可谓卖得一手好情怀。值得一提的是，本作并没有加入亚种怪物，不知是为了配合全新推出的特殊种，还是为资料片留了一手。不过，即便是没有亚种怪物，本作那浓浓的情怀，也足以让老玩家们感动良久。

当然，本作也并非没有缺点。为了日后推出资料片，本作自然也是留了一手。首先，本作并没有加入任何的新武器，这对于一款“《怪物猎人》系列”的完全新作而言，似乎有一些说不过去；其次，便是上文所述的没有任何亚种怪物。不过以上两点主要还是让玩家略有遗憾，并不会影响游戏体验。而影响到游戏体验的问题并非毫不存在，那就是平衡性以及联机体验的问题，不过这两者也算是老生常谈的问题了，与系列其他作品横向比较的话，也算无伤大雅。总之，如果你是一名能够包容上述缺点的系列老玩家，那么，让情怀与变革并存的本作就是绝对不容错过的作品了。

变革度 　点评人 乙太

续作展望：每一款《怪物猎人》作品都会有与其对应的资料片，似乎很每一款《真·三国无双》都会有有《猛将传》一样，成为了一项传统。那么，《怪物猎人 × G》的问世也似乎是板上钉钉的事了。既然下一款作品很有可能是资料片，那么游戏的系统基本不会有大的改变。而作为一名玩家，对于资料片的期望也很简单，那就是更为充实的游戏内容。以系列一贯的做法，资料片中自然会加入新的怪物以及难度更高的G级任务，使得游戏的耐玩度更上一层楼。至于《怪物猎人 边境》中的穿龙棍能不能作为新武器加入到资料片之中，着实还是得看制作团队的心情了。

空有情怀难为炊

求生档案 天空的彼端

イグジストアーカイヴ – The Other Side of the Sky –

机种 PS4/PSV 厂商 Spike Chunsoft 类型 角色扮演 发售日 2015年12月17日

虽然是Spike Chunsoft旗下的全新IP,但《求生档案》并非一款完全意义上的原创新作。本作是著名的RPG开发商Tri-Ace与Spike Chunsoft联合开发的作品,其主创人员均曾主导了“《女神侧身像(简称VP)》系列”的开发。而在游戏公布之初,本作的开发人员,以及所谓的“侧视角RPG”,也是本作所宣传的主要卖点。明眼人自然便会看出,《求生档案》与“《VP》系列”之间那千丝万缕的联系。许多玩家自然也将《求生档案》当成了“《VP》系列”的精神续作。那么,本作到底够不够格呢?

事实上,《求生档案》虽然没有以北欧神话作为故事背景,但也是一款游戏系统彻头彻尾照搬自“《VP》系列”的作品。确切地说,游戏完美继承了“《VP》系列”迷宫探索部分以及战斗系统中的主要特色。首先是迷宫探索部分,本作同样采用了侧视角的探索方式,诸如结晶化敌人、强化了迷宫中的跳跃系统等设计,均与“《VP》系列”如出一辙。再来说战斗系统,本作也采用了利用不同按键分别直接对角色下达指令的战斗系统,强调了连击的爽快感与战斗的华丽度,可谓继承了“《VP》系列”战斗系统的所有特点,老玩家甚至无需花费时间即可适应战斗的节奏。但是,对于玩家而言,即便本作有着令人感到十分熟悉的系统,也仍然难以让老玩家得到久违的亲切感。



究其原因,主要还是因为本作只能算是披着“《VP》系列”系统外衣的空壳,并没有将“《VP》系列”的神髓继承下来。首先,本作的人设由“《爱相随》系列”的画师箕星太朗担当,与此前“《VP》系列”的风格相去甚远,角色二头身的3D建模也充满了违和感,丝毫不符合“《VP》系列”粉丝的审美标准。其次,也许是由于资金不足的缘故,本作采取了任务制的迷宫探索加片段式剧情的流程推进方式,不仅缺少制作精美的城镇,迷宫中场景与敌人的重复度也高得可怕,游戏所能给玩家带来的乐趣也就十分有限了。剧情方面,架空世界的故事背景设定虽然颇具新意,角色的性格设定也能给人留下较为深刻的印象,无奈游戏的剧情稍显平庸,与“《VP》系列”荡气回肠的故事无法比拟。每名角色的个人故事也都讲得断断续续,缺乏连贯性。最后,游戏虽然设计了十余种职业以及不同的角色,但照搬自“《VP》系列”的系统也令游戏的创新度有所不足,技能的设计也不够有趣,使得游戏的战斗缺乏多变的玩法。虽然具备隐藏迷宫,但其规模与“《VP》系列”的标志性迷宫——红莲迷宫相比,还是有一定的差距。



如果《求生档案》没有被当作“《VP》系列”的续作来进行宣传的话,也许能获得更为不错的口碑。但是,既然官方选择了这一宣传策略,就难免需要承受玩家们将本作与“《VP》系列”的对比。再加之,“《VP》系列”偏为复古以及核心的玩法原本就已不顺应大众玩家的潮流,而《求生档案》也只是空有一番情怀,连核心玩家的心也没能抓住,也难怪粉丝们都不买账了。

情怀度 ♥♥♥ 点评人 乙太

BUG时刻:本作在刚刚推出时,游戏的稳定性并不高,不少玩家都碰上了报错并且导致游戏强制退出的BUG,甚至有玩家还发现迷宫中缺少应有的宝箱,使得迷宫的完成度无法达到100%,实在是让人不由得捏了一把汗。随后,官方虽然发布了修正BUG的补丁,但游戏至今仍然存在着导致无法正常获得白金奖杯的恶性BUG。因此,如果有玩家对本作有兴趣的话,在入手之前还是需要谨慎考虑一番的。

Treyarch的自我超越

COD 黑色行动Ⅲ

Call of Duty Black Ops Ⅲ

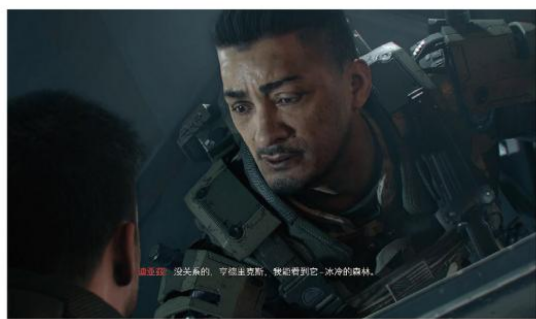
机种 PS4/XOne 厂商 Activision 类型 主视角射击 发售日 2015年11月6日

不知从什么时候开始,《COD》已经成为了年货的召唤,尽管它的制作组不断在改变,但每年的11月就是主视角射击游戏爱好者狂欢的季节。作为“《COD》系列”的第12款作品,《COD 黑色行动Ⅲ》继续由Treyarch操刀,本作的素质相当过硬,作为《COD》“三模式”风格的先行者,本作的三个模式各有特色,下面就让我们来一一细数。

战役模式以往一直是《COD》的看家招牌,然而随着时间的推移,玩家已经逐渐对这种换汤不换药的狂轰滥炸感到审美疲劳,加上不同制作组制作的战役模式素质也参差不齐,因此如今不少玩家对战役模式的期待度也有所下降。而T组似乎也深深认识到这个问题,因此从《黑色行动》初代开始,T组就将重心转移到故事的深度上,从《黑色行动》的洗脑阴谋,到《黑色行动2》的梅南德斯黑暗复仇都让人津津乐道。也



许是由于珠玉在前,想要超越自己的《黑色行动Ⅲ》则显得有点用力过猛,各种虚实结合、意识流、倒序插叙,如果玩家不去参考一些优秀的分析贴,在一周目通关时很可能根本就不明白游戏讲的是怎样一个故事。这就导致了游戏过程中玩家的代入感大大降低,玩家无法切身地体验那种为荣誉的战的感觉,取而代之的是对剧情提出的巨大疑问。当然,抛开剧情不谈的话,游戏新增的DNI系统、电子核心系统丰富了战役模式的玩法,让早已一成不变的《COD》战役焕发了生机。



网战模式是让《COD》保持长青的根本,这一作的网战模式可以说是近年来变化最大的一作,它引入了全新的职业系统,而每种职业都有两种不同的风格玩法,通过不同职业以及风格的搭配,整个战场的战局也会有很大的改变。比较有趣的是,T组借鉴了同类游戏,引入了黑市系统,说白了这就是一个抽枪械皮肤的系统,但却往往让专注于网战的玩家沉迷其中。

作为丧尸模式爱好者,笔者认为本作最强的模式非丧尸模式莫属,首先本篇的丧尸地图面积巨大,可探索的内容很多,这是以往所有丧尸地图都不曾有的。其次丧尸模式新增了泡泡糖系统、枪械自定义系统等全新元素,让老玩家能有一种“升级”的感觉,不至于只是单纯重复一张相同的地图。而彩蛋的复杂程度以及精彩程度也是以往所无法比拟的,只有真正用心玩过的玩家才能明白其中的美妙之处。

如今游戏已发售数月,第一个DLC“AWAKENING”也已经推出,众所周知T组《COD》DLC的内容往往比本篇内容更加精彩,因此接下来的一年,也请各位好好享受T组为我们带来的精彩内容吧!

进化度 ♥♥♥♥♥ 点评人 伽蓝

无奈时刻:《COD 黑色行动Ⅲ》其中一个最大的变化就是全程需要保持联网,离线游玩的内容将不会保存在服务器之上,所以网不好的时候,偶尔也会出现打单机模式也会掉线的情况,实在无情……

我们不捡垃圾，我们只是废土上垃圾的搬运工。

辐射 4

Fallout4

机种 PS4/XOne 厂商 Bethesda 类型 角色扮演 发售日 2015年11月10日





Bethesda 出品的美式角色扮演游戏总能让一些人沉迷其中，又会让一些人对其恨之入骨。自从 Bethesda 接手"《辐射》系列"的开发工作后，这种争议就一直不绝于耳。而对于苦等了五年的系列玩家来说，本作无疑值得期待，对于 Bethesda 来说，"《辐射》系列"新作的开发也已经是第二次，他们是否领会了前辈黑岛（Black Isle Studios）的精髓，是否已经完全把握"《辐射》系列"的内涵呢？

比起系列前两作，本作最大的改进之一就是其射击手感。不同口径不同种类的枪械武器能给玩家带来不一样的感觉，配合一如既往视觉冲击力满分的战斗特效，本作的射击部分给系列老玩家一种耳目一新的感觉。虽然和一线主视角射击游戏尚有差距，但作为一个角色扮演游戏，本作的表现让人满意。近战部分的地位也提升了不少，虽然依旧略显鸡肋。但手感的提升让"近战流玩家"也有用武之地，格挡以及消耗行动值才能发动的重攻击等设定颇有"《上古卷轴》系列"冷兵器战斗的神韵。

除了战斗手感，本作敌人的动作也丰富了不少。体型变大的昆虫、如同丧尸一般的尸鬼、凶狠的掠夺者，这些敌人时刻陪伴在玩家的身旁，敌人动作变得丰富的同时，战斗的乐趣也成倍增加。游戏中的一切都是这么的栩栩如生，隐藏在暗处伪装成尸体的尸鬼、四处横行的变种人以及合成人，甚至是那些暴徒，他们也有自己的生活，据点中的居民 NPC 还会对玩家的衣着或者行动作出评论，他们甚至会对你的同伴评头论足。





场景的丰富程度也是系列之最，从城市的废墟的渺无人烟的原爆点。几乎每一个场景都有着丰富的回报甚至有着一段故事在等待着玩家，即使只是无所事事地探索，玩家都能找到相应的乐趣。所有的这一切，都给玩家营造出了一个栩栩如生的 2287 年的美国波士顿地区。

本作的细节也依然丰富，玩家会遇上爱上人类的机器人、因合成人恐慌而自相残杀的兄弟、为拯救变成尸鬼的家人而努力却无疾而终的可怜人，虽然这些事件甚至都算不上是一个"支线任务"，但他们的存在让这个废土更加迷人，也让玩家更加有探索的欲望。

剧情是科幻故事中老一套的"探索人工智能与人的区别"，但表现形式依旧让人印象深刻。主线剧情比起以往那种不温不火的"全部势力都能共存"变成了更难抉择的"只能活一个"。支线剧情也是一大亮点，从这些或悲伤、或荒诞或黑色幽默的支线剧情中废土的魅力也展现在了玩家的面前。而这些故事的全貌，无论是主线还是支线，都需要玩家探索不同的地点才能全部还原出来。

然而出色的剧情却被本作那号称"数量无限"的重复支线任务所毁了。本作数量众多的支线任务是建立在重复度极高这一点上的，每个势力都有着数量众多的重复支线。初次游玩还会觉得挺有意思，但时间一长就会让玩家感到厌烦。其中最广为人知的要数是义勇军的 NPC 同时也是玩家同伴之一的普雷斯顿，几乎每一次玩家接近他，他都会提供玩家支线任务，原因永远是"有个聚落需要你的帮助！"虽然玩家为了经验值和奖励总是能乐于助人，但久而久之，身为义勇军将军的玩家就会觉得厌烦。



势力结局以及同伴结局的取消也令老玩家难以接受。本作的同伴数量多且性格各异，每一位都能给玩家带来极其深刻的印象，这本来是本作的一大亮点之一。然而无论玩家和同伴们的关系发展到何种程度，帮助了哪个势力，结局时所播放的幻灯片都是一样的！耗费了数十小时甚至是数百小时才通关的玩家见到这一幕是真不知该有什么样的感想。

本作另一个亮点便是系列首次引入中文化，然而本来应该让人喜闻乐见的中文化却因其低下的汉化素质让玩家有点哭笑不得，其中一些错误已经不能简单归咎于翻译水平，诸如"Son（儿子）"翻译成"松"和"Sun（孙）"翻译成"太阳"的错误不得不让人怀疑起汉化组的诚意。

不过即便缺点多多，本作依然值得推荐。它成功地简化了系统，把"《辐射》系列"的魅力更好地呈现给了新玩家，也通过全新的建造系统，让老玩家能在本作找到新鲜感。"《辐射》系列"一直不是个非常大众向的游戏，但《辐射 4》给玩家带来的魅力与它的前辈一样：如果你能在其中找到自己喜欢的要素，你就能沉迷其中，而这也正正是本作的魅力所在。

沉迷度 ♥♥♥♥♥ 点评人 三日月

无语时刻："将军！将军！有个聚落需要你的帮助，我在你的地图上标好了！"普雷斯顿如此说道。"但我还要去找我的儿子，学院还在危害着联邦的和平呢……""将军！将军！有个聚落需要你的帮助，我在你的地图上标好了！""……"

精神的传承

奥丁领域 里普特拉西尔

オーディンスフィア レイヴスラシル

机种 PS4/PS3/PSV　厂商 Atlus　类型 动作角色扮演　发售日 2016年1月14日

至今我都清楚地记得，2007年的一个夏天的午后，我去朋友家玩。敲开她家大门后，我看到朋友正一脸凝重（是的你没看错，是凝重）地坐在沙发上，目不转睛地盯着前方两米处的电视机。如果不是她手里正拿着PS2的手柄，我甚至会以为她正在思考着什么忧国忧民的大事。我小心翼翼地坐在了她的旁边，用眼角的余光瞥了一眼丢在茶几上的盘盒，嗯，画风很对胃口，一看便知是很可口的日式RPG，但为何朋友的神色会如此郁闷。然后我默默地观摩了一会儿，角色喝回血药时会被敌人揍、释放技能时会被敌人揍、丢燃烧瓶时不但会被敌人揍、角色自己也会受到伤害；BOSS的大招只能靠跳跃和移动回避；几下攻击下来就会因为POW不足而陷入僵硬……此刻我才明白朋友的一脸凝重是在努力克制自己想要掰盘的冲动。



九年过去了，我与这位曾经的友人已经失去了联系。但当我打开快递的盒子，拿出《奥丁领域 里普特拉西尔》之时，尘封在记忆中的那一幕还是清晰地浮现了出来。然而重制之后的《奥丁领域》再也不会折磨玩家，相反，它将横版动作角色扮演游戏的爽快战斗发挥到了极致。

经过《胧村正》和《龙之皇冠》两作的探路，香草社已经掌握了此类游戏玩家喜欢的核心玩法。除了理所应当的三连回避+短暂无敌之外，五位角色都全部增加了新的技能和魔法。普通攻击不再消耗POW，消耗POW的技能与消耗PP值的魔法，玩家可以根据喜好搭配使用。此外，技能和魔法可以装配在快捷键上，除了“方向键+○键”这种最基础的快捷键外，甚至还有类似于格斗游戏般的快捷键设定，如果你善于搓招的话，那么在战斗中就可以尽情使用角色已学会的全部能力，展现出眼花缭乱的组合技。



但如果你以为可以无脑按按按就能打赢战斗可就大错特错了。这五名角色都有自己的优势和短板，比如狂战士奥兹瓦尔多，想必他会是玩家用的最爽快的角色，狂战状态下将敌人挑空后就可以发动BUG一般的“无限狂战大法”，遇到对口味的BOSS，甚至能全程浮空将其屈死。然而非狂战状态下他的伤害则明显减弱，而即便是狂战模式，遇到一些不出硬直的敌人也同样难以发挥出成效。另一个明显的例子是妖精女王梅尔塞迪斯，这是惟一一个普通攻击就消耗POW的角色，也是一个牺牲了爽快去换取安全输出的角色。妖精填弹的行为有着较大的硬直，且必须在地面上完成。而在游戏初期技能不足的前提下，这种设定简直要了玩家的命。玩家必须精准计算自己的走位与剩余POW值，去寻找安全的填弹区域。而且妖精的能力基本都是魔法，尽管每一发魔法的伤害都相当可观，但要如何合理搭配、在何种场合下使用才会获得最大收益却是玩家需要认真思考的问题。

不过总的来说，重制版的难度的确要比原始版降低了N个档次，普通难度下通关基本不会有卡关的情况。当然，如果你想重新回味当年被狂虐的滋味，还有地狱难度和经典模式在等着你尝试。最后值得一提的是，本作的奖杯难度很低，没有像《胧村正》中“死狂难度通关”之类的奖杯，惟一称得上麻烦点的奖杯大概就是吃遍所有料理了，所以香草社你们到底对“吃”有多执着……

耐玩度 　点评人 八重樱

美味时刻：看着那长达八页的料理菜单，正在减肥中的八重樱有了种画饼充饥的错觉。

跨界合作的成功典范

幻影异闻录 #FE

幻影异闻录 #FE

机种 Wii U　厂商 Nintendo　类型 角色扮演　发售日 2015年12月26日

早在2013年初，“《真・女神转生》系列”与“《火焰之纹章》系列”的合作企划就已经在任天堂网络直面会上露面，但除了概念性的宣传标语外，包括游戏标题、宣传影像等在内的具体情报直到2015年的4月才正式向玩家公开。长达两年的沉寂似乎也让游戏的发展方向有了些许变化，我们看不到“《真・女神转生》系列”那种阴暗与晦涩的调调，清新明快的色彩搭配反而像极了Atlus旗下另一个RPG系列——《女神异闻录》。鉴于这个原本的衍生作品近年来在人气上大幅超越本传系列这样不争的事实，开发商的这种做法也就不难想象——不仅迎合了年轻玩家的审美，对迟迟未能玩上《女神异闻录》正统新作的粉丝而言，无疑也具有强大的吸引力。

不出所料，《幻影异闻录#FE》依然从一群普通年轻人的日常生活入手，描绘了一部为梦想、友情与爱



情不断奋斗的青春物语，这些自然是“《女神异闻录》系列”玩家所熟悉的套路。而随着剧情的推进，逐渐浮出水面的真相开始回归《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》的世界观，将英雄王马尔斯与邪恶祭司**ガーネフ**之间的故事重新带回玩家的视野，给予“火纹系”玩家一个重回原点的归宿。一明一暗两条故事线代表着两个系列的独有叙事方式，并最终巧妙地交汇，对《火纹》一侧稍显暧昧的剧情描述，也很容易让不太了解这个系列的玩家开始产生兴趣，并进一步深究。我想这也正是此类合作企划的出发点之一吧。

接着来说说战斗系统，归根究底“《女神异闻录》系列”采用的依然是非常传统的回合制形式，在各大JRPG都绞尽脑汁在战斗系统上变着花样来取悦玩家愈发刁钻的口味时，Atlus却依然能够坚持着这个骨子里并不新颖的玩法，却依然受到玩家认可，那份战斗中独有的“节奏感”是必不可少的。这个精神在本作中得到了延续，并通过表现力的提升而更进一步。这里说的表现力除了画面上的进化之外，还有精心设计的招式动作、非常考究的分镜切换、并辅以台词、表情、情绪等细节烘托，让每一场的战斗真的就像舞台演出一样赏心悦目，百看不厌。相信这些经验今后也会运用在Atlus的其他作品中，比如《女神异闻录5》。

当然，虽然我个人极力盛赞这款作品，但作为一款原创的新作，其依然有着不少细节上的缺失。比如八个章节的主线流程所传达出的剧情内容不够丰富，即便精心设计的9名同伴的支线剧情在很大程度上弥补了这一短板，让每个角色的形象都更加丰满，但依然让人觉得意犹未尽。另外迷宫探索部分缺乏变化、幻影的转职和培养系统也略显单调，无不暴露了游戏在系统设计上缺乏深度和研究的乐趣。虽然我很想满怀期待地说希望这些问题在续作中能够得到解决，但从本作并不理想的销售数据来看，推出后续作品的可能性不太乐观。不过无论未来如何发展，本作已经在“跨界合作”的游戏领域里，树立起了一个正确的榜样。

时髦度 　点评人 哪尼

应援时刻：本作与时俱进地采用了近期非常火热的偶像题材，并立足于更加真实的演艺圈生活，这也让游戏的时髦度更上一层。除了通过养眼的服装设计、舞台演出等方面来进行表现外，为角色们量身打造的专属曲目更是体现出了超高的水准，尤其是进行Live表演时，实在有种想在屏幕外为她们应援的冲动。而每个人不同的选曲，则在体现“偶像感觉”的基础上赋予了多变的风格，也以此让各个角色的形象变得更加丰满而真实。即便你不买这款游戏，买一张原声集来欣赏也是非常不错的选择。

略为失败的改变

索菲的工作室 不可思议之书的炼金术士

ソフィーのアトリエ～不思议な本の炼金术士～

机种 PS4/PS3/PSV 厂商 Koei Tecmo 类型 角色扮演 发售日 2015年11月19日

随着“黄昏”三部曲完结，本作《索菲的工作室》再次重启了新的世界观（本作为“《工作室》系列”第17作，下文简称A17，并且会用“A+序号”的格式简称系列的其他的作品），与前作“黄昏”主题相对应，以“炼金术复苏”为主题，聘请了ゆーげん和NOCO两位画师绘制人设，并且首次登陆了PS4平台。不仅画面、界面变得更加精致，加入了昼夜、天气变化等元素，可见是一款进化的作品。然而也有不少不如人意的地方。



系列有两个主要的系统——调合和战斗，从“黄昏”三部曲（A14~A16）开始每一作这两个系统都会进行或大或小的改良，特别是A16的战斗系统经过三作的发展已经颇为成熟，6人小队3人前后卫互相援护的系统让战略性和爽快度都非常突出，然而因为世界观的更迭，这个套战斗系统也完全抛弃了。

当然并不是说推出新系统不好，但是本作无论调合和战斗都谈不上成功。首先是战斗系统，本作战斗的核心是4人小队互相援护制，玩家只要给在场的角色设定好“攻击”或“防御”的架势，并且连锁槽到达了100%以上之后，前一名行动的角色就会自动为下一位角色进行助攻和援护，并不需要玩家操作。诚然这些改动比前作简化了很多，但是爽快度和临场操作的策略性也大幅下降。除此之外，数值的设计也颇为失败。本作最强的攻击手段并不是什么终极核炸弹或者某人的超必杀技，而是平砍……你辛辛苦苦调合出来的攻击道具，一般只能造成不到2000的伤害（游戏中最强BOSS的HP为1万左右），然而本作并没有平砍一回合不死的BOSS，如果有，那就两个回合。虽说历来道具和技能的伤害都难免会偏向其中一方，但是这个差距也未免太过了吧。而且本作宣传所有角色也能使用道具（历代惯例只有炼金术士职业的能用道具），但由于有使用限制后期几乎形同虚设，而能使用所有道具的索菲，却因为道具栏最多只有5格而不得不放弃很多还算实用的道具。



至于另一个核心——调合系统，系列向来有一半以上的乐趣都在调合系统里面，但这个历来也是以复杂而著称，而本作居然改成了拼俄罗斯方块的形式，使得复杂程度再变本加厉了……在调合的时候，除了要研究道具效果和特性继承之外，你还得研究怎样摆放、摆放的顺序，后期甚至连调合釜都要量身订造，繁琐程度可想而知。

开发商Gust在制作本作的时候还几乎在同一时间开发另一款原创IP——《无夜国度》，虽然不能确定后者的开发是否对本作造成了影响（“无夜”还经历了一次延期），但是本作却随处可以看到很多偷工减料的痕迹，比如敌人的建模数量太少——打完整个游戏你遇到的敌人种类寥寥可数，大多数都是换个颜色就当作不同敌人了。然后还有迷宫的重复率很高，而且普遍做得很小。虽然历来工作室的采集地都只是“小房间”，但至少终盘的时候还是会有一两个大规模的迷宫让你能乐在其中，然而本作，最终迷宫和隐藏迷宫都只有三个区域……如果非得要赶工在一年内推出这两款作品的话，还不如先分个主次，把其中一部作品搞好了再做另一部，这总比做出两款半成品味十足的作品更好。

治愈度 ♥♥♥♥♥ 点评人 宇宙人

吃疼时刻：本作的隐藏BOSS魔王在战斗到了后期时会出现一个特性，就是每当玩家使用一次道具他就会给自己追加一个BUFF，提升接下来攻击的威力（可见道具有多后妈）。因为第一次打这个BOSS并不知道，所以带了很多会自动发动的道具，当魔王连续叠了4个BUFF之后我终于察觉到不对劲，然而已经再也阻止不住了。最后被一发叠了N个BUFF的“生者必灭暗黑轰天斩”华丽地送了回家……

未尽全力开发的新IP

无夜国度

よるのないくに

机种 PS4/PS3/PSV 厂商 Koei Tecmo 类型 动作角色扮演 发售日 2015年10月1日

Gust自从成为Koei Tecmo旗下的子公司并“降级”成开发商之后，近期的动作反而更多了。除了年货“《工作室》系列”重启世界观之外，还积极地开发了新的IP，也就是本作《无夜国度》。作为一部新的ARPG，本作刚公布的时候无论人设和世界观设定都很能抓住玩家的眼球，然而擅长RPG的Gust做出来的动作游戏能否让人满意，也是发售前让人担忧的地方。不过还好，本作至少交了一份还算合格的成绩单。



弱化RPG要素

虽说本作的定位是一款ARPG，但实际上更偏向于动作游戏，而且是较为传统的清版过关类型。一些传统日式RPG的要素在本作刻意弱化了。比如等级，无论女主角雅娜丝还是与她并肩作战的从魔，等级最高只有Lv11（从魔突破之后可以去到Lv15），而且较为合理的系统设定也不存在所谓的等级压制概念，几乎不存在打不过就要你去练级的地方。游戏的操作和手感都非常流畅，只不过战斗并不如动作游戏那么严谨，打击感也有所欠缺。

另外，本作的BOSS战也让人称道。游戏一共有9个BOSS，每场BOSS战斗有挺鲜明的特色，比如游乐场的铁骑会诈死，隐藏BOSS**ミストラル**能策反从魔等等，再配合出色的BOSS战音乐，使得每一个BOSS都会给玩家留下深刻印象。只不过整体难度偏低，不要求玩家有太高的操作水平，基本上只要从魔配搭不是太差，稍微熟悉一下BOSS的套路就能轻松打过。

颇有想法的系统

作为一款原创IP，本作的系统其实结合了很多要素在里面，比如丰富的武器种类，华丽的变身模式等等。作为战斗核心的从魔系统也是本作的一大卖点，玩家可以设置4只一组的从魔一起并肩作战，通常它们会根据自己的行动模式自动战斗，玩家也可以下达指令让它们发动必杀技。从魔的种类比较多，各自都有不同的能力，因此可以玩出非常丰富的战术搭配。只不过还是前面说过的一个问题，游戏难度太低，对搭配没有太多要求，除了斗技场最后的隐藏敌人之外，BOSS战只要稍微有针对性地配搭一下就能轻松打过去，弱化了玩家深入挖掘从魔潜力的动机。

缺点

由于是全新的IP，本作很多方面还是未尽人意，其中颇受恶评的地方就是剧情。游戏其实有着很不错的世界观设定，但是故事并没有将其充分扩展开来，主要的角色数量偏少，整部作品不是两位女主角在互相闹别扭，就是两个逗比男配角在互相说相声卖蠢。“世界末日”都快要来了大家都是一副慢悠悠的样子。经最终BOSS之口说出的隐藏真相确实有些让人意外，但也仅此而已。此外，几乎“一本道”的关卡设计和清版过关的系统玩起来也比较单调，还有就是前文所说的难度偏低等问题……而且，如果大家有条件的话，最好还是体验本作的PS4版，因为PSV版劣化程度实在太大了。

百合度 ♥♥♥♥♥ 点评人 宇宙人

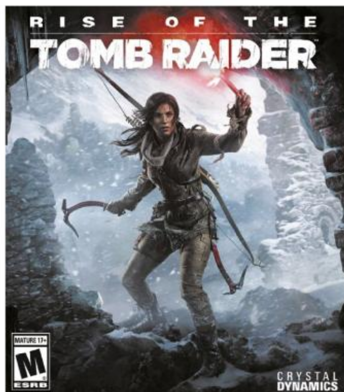
续作展望：其实作为一个新IP，会不会有续作真说不准。不过从销量来说，本作的成绩比自家老牌系列新作《索菲的工作室》好了不少，所以说不定会有，个人希望还是希望把剧情写地更好一些，还有难度也提高一些……咳咳，不违心地说其实都不是重点，作为“萌豚”玩家最希望还是有这么赞的女主角啊（被打飞）！

另一个劳拉的成长史

古墓丽影 崛起

Rise of the Tomb Raider

机种 XOne/X360 厂商 Square Enix 类型 动作冒险 发售日 2015年11月10日



成长从来是一个令人着迷的主题，因为那是我们生命当中最为重要的组成部分，正是成长让我们从一个小小的婴儿变为能够担当社会职责的成年人，也是成长让我们从单纯的学生变为成熟的社会人，哪怕在生命的下坡路，心灵的成长与升华也在支持着我们的身体，去面对健康上的衰退与无可避免的病痛。也正因为如此，在无数的游戏当中，我们总能够看到成长的主题被一次次地运用，早年的JRPG近乎于执着地编写着一个个关于主人公成长的故事，育成类游戏的身影直到今天也仍然不时出现在我们的视野中，就连在《孤岛惊魂3》和《孤岛惊魂4》这样的主视角射击游戏当中，也加入了主角的成长和变化历程。但是起码在探险类的动作冒险游戏当中，成长却并不是一个常见的主题，许多探险家在踏上他们探险道路时，就已经是一位成熟的冒险者，有着过人的身手和惊人的体质，以及丰富的历史知识，面对一切陷阱都能够靠着自己的能力安然渡过。曾经的劳拉就是这么一位冒险者，她的传奇随着她的探险步伐而一步步变得更为惊人，甚至于已经超越了寻常的人类范畴，于是劳拉的探险，却变得早已不再像是一场刺激而命悬一线的寻宝，更像是一位超级英雄的郊野散步。

然后，她的故事便开始淡出人们的视野，因为缺乏成长的，绝不只是劳拉，还有其所属的游戏系列，而两者之间的关系，从来都是相辅相成的。

而随着《古墓丽影》重启，成长作为一个主题被注入到了这个系列当中，一切都发生了翻天覆地的变化。我们无需再回顾当年这款作品是如何颠覆了我们对于劳拉的印象，因为实际上他们是从根本上重塑了一位女英雄，除了名字和一些经典元素，这位初出茅庐的探险者和我们所熟知的那位女英雄已经完全没有了关联，对于新一代的玩家来说，她才是真正的劳拉，一位即将伴随着他们成长，伴随着他们一起面对人生难关的女英雄。

因此《古墓丽影 崛起》作为一款续作，注定会是一款继续讲述关于成长故事的游戏，而且成长并不能只是展现在故事当中，而是展现在游戏的方方面面。虽然时间相距并不远，但恐怕曾经被游戏大潮淹没过的玩家们已经想不起当初《古墓丽影》的游戏手感，而《古墓丽影崛起》却可以轻松地唤起你身体中曾经沉睡的神经，因为和前作比起来，它并没有太过颠覆性的新设定，无论是操作的手感，按键的功能还是角色的成长系统都还是沿袭着我们熟悉的架构，绝大部分你曾经在之前作品中培养出来的习惯和心得都能够被完美继承到玩这款新作的过程当中。

但是这并不意味着《古墓丽影崛起》就是一个换汤不换药的系列新作，从细节上来说，《崛起》对于前作的优化是令人满意的，例如本来在前作当中极其简陋的采集系统在本作中有了细分，不同的物品和动物对应的是不同的资源，想要制作物品就必须有针对地去收集，而随之而变革的也有制造系统，除了之前的弓箭和枪械强化，就连角色本身的装备和特殊弹药也需要耗费各种素材制作，从而产生了一个有效的物资循环，而不会像是前作一样，前期拼命打猎赚经验值，后面则根本懒得顾及任何野生动物。





而既然有了获取资源的需求，资源本身的体现形式也变得更为丰富，前作除了翻箱倒柜和割除动物皮毛外几乎没有别的资源获取方式，而本作则增添了采集草药，收集木材，狩猎大型猛兽甚至是挖矿等途径，从形式上来说算不上有多颠覆，但却进一步增强了游戏的生存感和代入感。

与此同时，资源的收集也影响到了战斗系统的细节更改，除了更为丰富的特殊弹药为玩家的战术运用带来了新的可能性，临时物品的加入则为战斗增添了一定的意外因素，玩家不但可以运用自己手上原有的资源去制敌，还可以把分布在场景当中的临时物品当作是制作投掷爆炸物的素材，所以哪怕劳拉已经弹尽粮绝，一个恰到好处的燃烧瓶就可以让她瞬间翻盘。

在此之上，哪怕是在探险的氛围塑造上，《崛起》也比起前作有了更多的考量，例如一个重要的元素就是语言等级的加入。劳拉并不是一个成熟的探险家，其中一个特点就是体现在她的语言解读能力上，她需要在游戏过程中通过破译文本来不断提高自己某一门语言的水平，才能够随之读解更为复杂的古石碑，而光是在这一作当中就有希腊语、蒙古语和俄语三个语种需要玩家去提升等级，而当劳拉随着掌握语言而一步步揭开场景中的秘密，探险的氛围也随之油然而生。



哪怕是在游戏的主要模式之外，也透露着成长的味道，例如前作那显得颇为鸡肋的网战模式终于被拿掉，换成了强调挑战性和重复游戏乐趣的探险队模式，玩家能够设定一种挑战条件，并在特定的关卡环境中争取获得最好的成绩，而抽卡系统带来的增益则让挑战过程多变而有趣，加上部分卡片能够带来奖励分数倍率的变化，更是让选择使用卡片的过程也变得充满策略性。

当然，本作也并非十全十美，相信留下的进步空间还能够被应用在下一款《古墓丽影》作品当中，与此同时本作的季票内容也已经推出了一部分，虽然整体诚意并不特别令人满意，但也的确增加了游戏的耐玩度，使其变得更不容错过，所以如果你们还没有体验劳拉的新冒险，如今就是出手的最好时机啦。

成长度 ❤❤❤❤❤ 点评人 稀饭

魅力时刻：本作在细节上也变得比前作更为讲究，劳拉在水中回到陆地时，会下意识地捋一捋自己的马尾，虽然只是一个简单的动作，却因为动作捕捉的细致表现而显得非常有女性魅力，而在游戏中这样的细节还有不少，既凸显了制作组的用心，也显示出了作为劳拉“扮演者”的 Camilla Luddington 在表演上的功力。

老树新枝 旧瓶新酒

三国志 13

三国志 13

机种 PS4/XOne/PS3 厂商 Koei Tecmo 类型 策略 发售日 2016年1月28日

《三国志 13》应该是史上最受关注的"《三国志》系列"游戏之一。一方面是因为主机版将同步推出中文版且包含中文语音，另一方面也是因为《三国志 12》表现太差，令系列粉丝大失所望。光荣方面对此作也是相当重视，终极 BOSS 襟川阳一亲自挂帅（当然实际开发另有其人），令老玩家十分期待。而且游戏还将推出 Xbox One 版，对于严重缺乏日式游戏的软系玩家来说，本作堪称春节期间的上佳之选。



内政很憋屈

种田流一向是光荣历史 SLG 玩家中的一大分支，然而这部分玩家在接触《三国志 13》时无不有种憋屈的感觉。这是因为本作的内政采用了任务信的方式，有一封任务信，才能分配一项工作。你说你拥兵百万，麾下贤臣良将如云，实际上也只能最多派 9 个工作，而且这 9 个工作里有 6 个还得通过重臣提案，如果重臣的能力不到 90 甚至就缩成了 3 个，真是憋屈啊！

采用这样的设定，可能正是为了避免强者恒强的局面发生。当然设计者不可能真的让一个势力只有 9 个人在做事，游戏中允许玩家设立太守，太守也能设立重臣，等于说每个城也可以独立行动。而有二品官后还能设立都督，同时管理复数个都市，都督自身有重臣，又能自动委任太守，如此一来能做的事情其实并不少。但是这一切都是由电脑委任的，对于喜欢事必躬亲的玩家来说可能难以接受。而电脑委任又有各种各样的毛病，例如在早期的版本中 AI 太守在受到攻击时不会主动编成迎击，别人打过来差不多就可以放弃了。所以到了后期，玩家也只能接受这样的事实，把大部分城甚至所有城都编给都督，自己每天没事到处乱跑拉关系。等你习惯了这种玩法，就会发现这也挺带感的。

三国立志传

在《三国志 13》中玩家可以自由扮演任意一名三国时代的人物，包括原创角色。这种玩法并非是系列首创，但如此高的自由度是前所未有的，很容易让人想到同社的另一名作《太阁立志传》。两者的核心思路基本相似，都是白手起家、累积功勋、壮大实力。为此本作十分强调官职，重臣、太守、都督各有要求，还有数量繁多的史实官位，玩家必须获得足够的功勋，才有可能在自势力中身居高位。不过这个设定对于 NPC 同样有效，因此如果你想破格提拔某人当高官，对不起，在之前的《三国志》里或许可以，但在《三国志 13》里是行不通的。不管天才、庸才，统统都得慢慢熬，除非你和君主有裙带关系。因此在史实事件三顾茅庐里，诸葛亮献上隆中对能获得大量功勋，如果不这样做的话，刘备并不能将其提拔为军师，因为这有违于系统！







但是在细节方面，本作的设定并不好。尽管工作繁多，但绝大部分都是出现个进度条等着就行了，远不如《太阁立志传》那么有趣，只有极少工作里会穿插舌战或单挑。这就使得本作虽说看起来十分精致，但重复游戏性并不见得很高。

名将不好当

本作的军事改动也相当大。游戏没有采用传统的武将带兵制，改为兵役动员制。每个都市能够动员的兵力都是有限的，要随时间来增长。要打一场大仗时，就要从多个都市调兵遣将，不然人数不可能高到哪里去。应该说这些设定都是很符合历史的，毕竟一个城里容纳数十万大军，想想也知道是不可能的事情，不过这个设定大大增加了游戏的繁琐度。而游戏又采用半即时制，军队从出发到遇到敌人都是实时的，在调动多只军队时就很容易顾此失彼，而且敌方也会相应地派出军队进行迎击，对于玩家来说又是一项需要操心的事情。

而在战斗结束后，玩家派出的军队只会停留于原地，需要玩家手动解散或是调动。如果你置之不理的话，这支军队就会一直停留于原地，直到军粮吃完。由于游戏中玩家始终是以个人身分来看天下，杂七杂八的信息非常多，游戏对军势的提示并不明显，经常会发生直到某部队弹尽粮绝之后才出现提示的囧事，让人哭笑不得。当然习惯了游戏的设定之后，玩家可以充分避免这些问题。但更多的玩家可能更愿意把这个工作交给都督去做，毕竟打仗这回事，在《三国志 13》里实在太烦。等你有都督的时候，肯定已经是一家独大了，大家都是 AI，半斤八两，肯定是势力大的一方占优势。

上面似乎说的全是差评，但事实上《三国志 13》仍不失为一个好玩的游戏。而且游戏制作得十分用心，例如历代混音的 BGM、不同时期不同状态的武将肖像、对应成就奖杯的内置奖励等等，都充分说明了设计者的诚意。作为一款纪念作品，本作无疑是合格的。另外要说的是，本作的中文语音真的很赞！



中毒度 ❤❤❤❤ 点评人 纱迦

噪音时刻： 游戏中特定月开始时，你的都市如果满足了条件，就可以选择建设新设施或开发新技术，于是你会看到一个传令兵出现在你面前并说道："我收到了报告！"不过当你快要统一天下时，由于旗下的都市数量太多，传令兵会接二连三地出现在面前，同时会听到不绝于耳的"我收到了报告！"于是在我和曹操展开最终决战时，LP 先怒了："你能不能把声音关掉啊！"

真假英雄

塞尔达传说 三角力量英雄

ゼルダの伝説 トライフォース 3 銃士

机种 3DS **厂商** Nintendo **类型** 动作角色扮演 **发售日** 2015年10月22日

多人联机曾在《塞尔达传说 四支剑》之中做出尝试，之后制作人也多次表示有兴趣再做多人游戏。在硬件拥有更好的 WiFi 通信条件之后，在 3DS 上推出多人联机的《塞尔达》自然也就顺理成章了。本作提供了面联和网络联机两种方式，在 3 人合作解谜之外也有 2~3 人决斗的竞技场模式。这听起来本应该有着相当理想的游戏体验，然而实际情况却并没有那么美好。

《塞尔达传说 三角力量英雄》最核心的设计是“图腾”系统。三名玩家可以互相举起对方，叠起三人高的图腾。在最底下的人控制移动，最顶端的人可以使用道具，下层的人能够把头上的人丢出去。俗话有云，一个和尚挑水喝，两个和尚抬水喝，三个和尚没水喝，正好就可以套在这款游戏里面。如果是三个好友面对面联机，问题还不大，因为不管别人怎么“猪队友”，好歹大家还能一笑泯恩仇。



但通过网络联机，很多情况下往往就是三个人都拿着不同的道具，对着同一个谜题，却可能同时有两个甚至三个道具都能够派上用场，解得开这个谜题。像这样，联机的三人或许都没想到解谜方法，或者以为自己并不能解，又或者以为自己想到了别人的解谜方法，总之很可能不会想到一块儿去。而在游戏里面，你只能发个“赞”或者“NO”的表情，来表达自己的意愿，在你说是的时候，别人可能就在说不……思维和意见的碰撞在大家都在玩一周目的时候，还算是情有可原，“卖队友”之类的举动哈哈一笑就过去了。然而到了多周目，进入挑战关卡的阶段，本作的随机匹配的联网体验就令人不禁皱眉头了。有时候队友失误把人丢进坑里，就得看受害者的“玩品”。遇到玩品差的，像是把人举起来硬是不放、互相丢人直到 Game Over、开局不拿道具搞冷战、打到一半配合不佳直接离队等情况比比皆是，而相比起来，本来就频繁的延迟卡顿和掉线已经不算个事儿了。在一开始，我还觉得每个关卡是不是设计得太短，可是见识到上述这些奇人异事之后，反而心想幸亏关卡做得够短可以速通，不然真的是会越玩越“心塞”。



联网的多人模式玩得闹心，总归有单机模式吧？遗憾的是，本作的单机作为后来添加的要素，靠一人操控，来回切换三个角色的玩法在后期很容易会让人手忙脚乱。总的来说，比起三人合作琢磨解法和反复练习高难度挑战关的多人模式，独特的核心玩法所带来的繁杂感使得单人模式的设计并不算十分优秀。所以如果你对本作感兴趣，就只有凑齐三人三卡，才能最为舒心地享受配合无间所带来的绝妙的成就感了。

捉急度 ♥♥♥♥ **点评人** 初心者

续作展望：这款游戏证明了玩家的行为需要更合理的“约束”。在数次更新补丁完善后，本作也采取了老玩家带新人随机过关奖励点数这样的机制，权当是亡羊补牢。如果有续作，在这方面相信会做得更谨慎吧。

吃货的极致之路

噬神者 解放重生

God Eater Resurrection

机种 PS4/PSV **厂商** BNEI **类型** 动作 **发售日** 2015年10月29日

偶尔回归原点重新探讨一下系列的主题是游戏厂商喜欢做的事，《噬神者 解放重生》就是这么一部回归原点来探索怎么“吃”的作品。

本作是“《噬神者》系列”五周年纪念作，是 PSP 平台《噬神者 爆裂》的重制版作品。本作在原有的《噬神者》初代作“方舟篇”与《爆裂》的“拯救龙胆篇”两个部分剧情基础上，追加了用于衔接本作与《噬神者 2》的新篇章“新星篇”，讲述队伍角色索玛的一系列转变。

场景的高清化是重制版的一大特色，角色建模基本沿用《噬神者 2》，部分造型有变化的角色（例如防卫班、云雀等角色）也都在原有的基础上进行了调整。“方舟篇”与“拯救龙胆篇”的过场演出基本都沿用 PSP 版，角色有些生硬的动作幅度有时比较出戏，不过和 PSP 版相比包括主角在内的各角色表情都变得更为细腻。椎名豪的音乐也是本作



的一大亮点，原本 PSP 版的音乐在重制版里音质得到了进一步的提升，在“新星篇”追加了新的片尾曲《道标》，同时部分 BGM 还进行了重新编曲，让玩家能够进一步投身到这个疯狂的世界之中。

本作最大的卖点除了新剧情之外，还有新追加的系统“捕食风格”，让《噬神者》系统的最大特色“捕食”得到了进一步的升华。玩家在战斗里最多能够使用五种捕食动作。进行捕食不仅仅能够回复爆裂槽，还能给角色或周围的 NPC 追加各种有利的状态，让战斗的爽快感得到了进一步的提升。本作的成长系统也基本沿用《噬神者 2 狂怒解放》，遗留神机与角色成长要素是谋杀游戏时间的两大杀手，同时神机的技能系统也进行了进一步调整，追加了固有技能的要素，让技能的装卸变得更有战略性。但是子弹编辑系统的平衡性欠佳这一大缺点仍未得到完美地解决。



玩家们的敌人“荒神”在本作里也有不小的变化，基本上所有的原有荒神都追加了新的动作，让不少老玩家从中获得了新鲜感。得以荣登游戏封面的荒神“天父狄阿乌斯”在本作里可谓是彻底改头换面，但是“新星篇”新增的荒神运用的还是原有的荒神骨架，显得有些诚意不足。

在 2016 年 1 月 26 日本作发售了官方中文版，这些系列第二次发售中文版。本作加上 2015 年发售的《噬神者 2 狂怒解放》官方中文版，可以让刚接触本系列的玩家在没有语言障碍的条件下完美体验这个系列的所有剧情。

爽快度 ♥♥♥♥ **点评人** 秋沙雨

克服心理阴影：当年玩 PSP 版《噬神者 爆裂》时寺庙地图称得上是心理阴影多发区，四只金刚的ピルグリム与一只天帝、一只破颜金刚的帝王之骨算得上是新人时期的心理阴影。这次拿着各种捕食口再去重新挑战时就轻松多了，当然也不排除这里面我自己的技术有所提升的原因在内。

这是属于绝地武士和王牌驾驶员的世界

星球大战 战场前线

Star Wars Battlefront

机种 PS4/XOne 厂商 EA 类型 动作射击 发售日 2015年11月19日

60帧的流畅网战，六名完全还原系列原作的英雄角色，四个风格环境迥异的星球战场，十余种玩法独特的对战模式，各种载具的强势加入，这仅仅是本作给出的基础框架，作为一名玩家，你在游戏中可以获得的乐趣，绝对会更多。

由于没有传统的战役模式，本作发售后遭到了不少星战粉丝的口诛笔伐，一度简直被贬得一无是处。不过凭心而论，游戏还是能够为玩家们带来不俗的游戏体验。抛开大家期望的重现原作波澜壮阔的剧情不谈，本作其实也有着丰富的线下内容可供玩家游玩。首先因为与白金/全成就相关联，想要完美本作的话，单人内容部分是必须要完成的。游戏中提供的线下内容分为战役和生存战两种，其中战役模式又分为士兵战役和英雄战两种，玩家在使用普通士兵或英雄游玩时，都会体验到完全不同的游戏乐趣。而生存战则因为其极高的难度，促使玩家不断地修正优化自身打法并重复挑战。对于一般的射击游戏玩家而言，其实这些内容已经足够我们游玩很



久。当然即便如此，依旧不能填补本作缺失剧情战役的问题，而这也成为了众多星战粉丝心中无法化解的死结。

用制作组DICE的话来说，他们不去制作单人战役，是希望能够将更多的精力投入到线上模式的工作中，而事实上他们也的确做到了。首先就本作在线上联机的画面而言，使用“寒霜”引擎打造的画面依旧惊艳，光影造成的明暗效果和细腻的贴图绝对是迄今为止最为还原的《星战》游戏。通过DICE对游戏优化做出的不懈努力，本作联机时60帧的流畅体验也令人大呼过瘾。同时作为上一年EA旗下最重要的IP之一，本作的网络服务也难得的出色，这几乎是你能在EA体验到的最优质的网络服务。即使在支持40人的巨大战场，也很少会出现卡顿和掉线，这样的连接品质，绝对完胜EA旗下如FIFA为首的一众大作。



即使已经是一款优质的游戏，但在没有剧情模式的情况下，如何令原作粉丝买账成为了本作成败的关键。在还原原作方面，游戏的表现依旧出色。游戏中，六位（将来一定会扩充）英雄角色各有三个英雄技能，这些动作不仅都是根据原作来量身打造，还不乏一些梗存在其中。例如卢克在使用原力推击时会大喊：“退后！”，达斯·维达总是会对看不顺眼的敌人使用原力锁喉。当玩家在游戏中变身为这些英雄时，仿佛能感受到原力的召唤（笑）。除了英雄角色，星战原作中的各种载具也是令玩家疯狂的要素，载具战中钛战机和X翼战机的对决，T-47和AT-AT的碰撞，这些经典场面的重现都让游戏魅力十足。

总体而言，本作是更加适合游戏玩家的一款《星战》作品，虽然足够出色，但游戏题材的限制使它注定无法完全满足原作爱好者的所有要求，而这也可能成为今后此系列永远无法解决的遗憾。

还原度 ♥♥♥♥♥ 点评人 筒子君

吃瘪时刻：当我在八百里外（夸张）使用钛战机直接将敌方已经超神的卢克·天行者射杀时，我知道我已经成为了传奇，从此我将化身为宇宙中驾驶员的传说。可是等等，我好像被什么东西锁定了，我才刚刚立下赫赫军功，我才刚刚要从众多风暴士兵中脱颖而出，难道我辉煌的战斗生……。“轰！”

“报告维达勋爵，刚刚我们的钛战机战队被反叛军全灭了。”

男女搭配 暗杀不累

刺客信条 枭雄

Assassin's Creed Syndicate

机种 PS4/XOne 厂商 Ubisoft 类型 动作冒险 发售日 2015年10月23日

《刺客信条》这块招牌有多大的影响力，这一点毋庸置疑，而育碧这家游戏界的罐头工厂，在压榨品牌价值上有多强的“创造力”，则更是路人皆知。于是当育碧这样的全球罐头页三甲单位，遇到了《刺客信条》这样的千万级金字招牌，玩家的钱包不可幸免地遭遇到了重大损失。经历了多年来品牌的扩展和进化，刺客联盟与圣殿骑士纠葛千年的故事也不可避免的陷入了瓶颈。所以当上一作，制作组将作品副标题定义为大革命后，我们似乎是看到了系列新生的曙光。不过令人遗憾的是，一场满打满算最多只筹划了不足两年的革命，要面对的注定是一场败亡。

带着不成功便成仁的决绝，育碧将本作呈现在了玩家面前。

拿到游戏的一刻，相信不少



玩家都期待着能在游戏中见到多少BUG（请诚实地告诉我，你是不是也是这么想的）。好在本作中，并没有出现如前作一样泛滥成灾的游戏问题。而在类似于例行检查一般的BUG查询之后，玩家们应该也开始注意到游戏中做出的改变和妥协。

首先画面上，乍看之下本次新作对比前作好像要差一点，同屏人数也有着不小的缩减，不过当游戏动起来以后，我们应该就能理解制作组的用意了。在这个还原的十分到位的伦敦之中，我们的回忆旅程十分顺畅，当然这个顺畅说的是游戏帧数方面，稳定在25帧以上的流畅可是比前作要强出太多了。



同时此番双主角的设定，也是一次划时代的革命。由于广大玩家好恶的不同，系列多年来一直在正面硬刚流和潜入刺杀风之间来回挣扎，却奈何众口难调，育碧从来不能做到令所有人满意。于是今年，制作组似乎终于放弃了这种摇摆，笔者脑中很有画面的联想出，制作人一拍桌子，口中大喝一句“*他*的，做两个角色不就好了！”。于是我们在新作中获得了以战斗为主的雅各布和潜入优先的伊薇两位角色。如此一来，不仅玩法上给予了玩家更多自主选择的余地，游戏也可以创造出更多的变化，剧情和关卡设计上都豁然开朗。玩家和业界媒体，也对本作做出了许多正面的评价。

虽然整体变化令人欣喜，不过两位角色间的设计不够鲜明，游戏内容重复，还是成为了游戏的一些扣分项目。前些日育碧方面则发表了消息称今年年内不会有系列的正统续作发售，这样的举动也让人看到了育碧想要革新的态度。

虽然我们无法将本作划入超一流大作的范畴，但是我们却获得了继续期待系列的理由。

变革度 ♥♥♥♥ 点评人 筒子君

腿软时刻：虽然已经是一位从系列初代一直战斗至今的老刺客，虽然已经完成过无数次的信仰之跃，可是当笔者从大本钟一跃而下的那一刻，游戏的视角表现依旧让我产生了一种腿软的感觉。而随着主角伊薇落下后，对敌人使出的一击撩阴腿，我的身心完全陷入了一种深深的不适。

一个光头杀手的自我修养
——关于47号的报告书

我再一次明白我并不属于这个世界，我要走的道路与之背道而驰。但是我永远也不会忘记那些背叛我，以及那些永远也不会辜负我的信任的人。我不会从冈川诺修道院带走任何东西——除了这个教训：永远不要相信任何人，只遵循自己的本能判断。忘了过去吧，我在这里不会找到内心的安宁。从今以后我将只追寻自己的正义，只接受不会背离自己的真实……

文 十大恶劣天气 编 三日月 美编 NINA

Hitman在中文中被翻译成“杀手”、“刺客”，其中无论是“客”还是“手”字，均有某种“技术操作员”的含义，最简单的说法，就是将人工具化——刺客的工作就是将终结生命这项工作变成一种精确的操作。他们的形象不为我们所知，他们的行踪总是游离于芸芸众生的日常认知以外，他们是通过一个个身首异处、爆头流浆的“过去式”来体现自己的存在。无论是“事了拂衣去，深藏身与名”的诗句，还是现代影视作品中一个个帅呆酷毙的黑色形象，都寄托着人类对这项职业的某种神奇想象——我们总是从事件去了解他们，我们总是将这些不见于现实，但在传说中又的确存在的死神作为平淡无奇生活的一种补充。他们是男人的梦，属于在黑夜里滋生蔓延的东西，满足我们最原始的欲望和冲动，和对神秘本身的向往。

即便是这份属于杀手的酷意，也有不同的流派。吴宇森镜头下的小马哥总是在他玩世不恭的做派中，传达着意气奋发的精神和随时可以自我牺牲的江湖义气；让·雷诺饰演的杀手里昂是靠他举手投足间的温柔来展现其除恶扶弱的人间真情；昆汀·塔斯蒂诺塑造的一个个2B形态杀手，让这份血腥的差事变成了充满暴力美学和黑色幽默的邪典盛宴。《杀手47》中的大光头主角——代号47在上述流派中属于一个异类，以至于很难能够在影视演员中找到合适扮演他的角色（两部同名改编烂片足以证明这一点）。

身分篇

我们也可以这样说，47身上所散发的那种可以让其他经典杀手形象看上去就像是小孩过家家的强大气场，是因为他将属于杀手的那份“酷”演绎到了前无古人后无来者的巅峰境界：他无比冷血，但不猖狂，在任何情况下都不会让人感受到其内在情绪的变化。他从不思考任务以外的东西，也不需要任何时候都提高警惕，不像那些“二流选手”那样连睡觉都要手里抓着把着枪来装B。对于47来说，杀人就只是一份简单的职业，无需任何的忐忑与纠结。

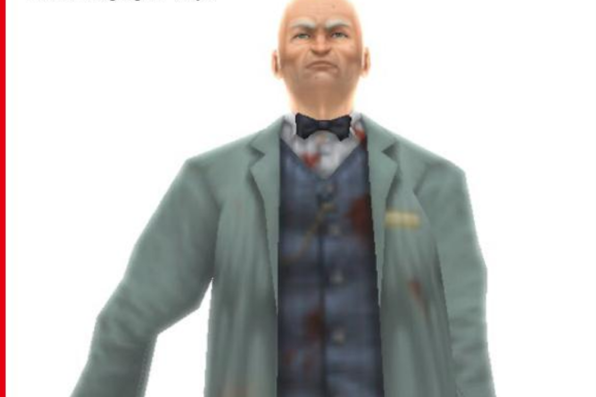
孤傲冷漠不仅体现在47的外表，而且也是他行动方式的座右铭。 他在行动中永远也不会出现怀抱加装了大弹鼓的自动步枪疯狂开火的屠场画面（除非你想得到“精神病患者”这样的下等评价）。即便游走于敌人的巢穴之中，他也只是在平息静气中从容不迫地前行，一切仿佛凝固，而静止的气氛中却蕴含着无限的魄力。看似不经意间的一次走位，一个动作，都包含了小搏大的精心布置。随着距离目标越来越近，玩家的紧张感越来越强。47就是用这样的方法来让自己在光天化日之下实现“隐身”，将自己的强悍与凶狠牢牢控制在躯壳之内，用上帝般的非凡力量和控制力来操纵着恶徒的生死。47这个角色魅力的彰显，不在于扣动扳机的一刹那，而在于杀招发出前那长时间的等待、试探和布局——也许带走生命的一霎那不足以让人热血沸腾、爽快无比，但每完成一份合约，你都会感觉到自己用亲手毁灭一个生命的行式，创造了又一个传奇。

遗传基因

作为一个克隆人，47的故事恐怕是要从他的DNA说起了。上世纪50年代，五个地球上最危险的男人—— Otto Wolfgang Ort-Meyer、Lee Hong、Pablo Ochoa,、Franz Fuchs 和 Arkadij Jegorov在法国外籍军团（FFL）中一同服役，参与了包括印度支那战争在内的对外军事行动，这个封闭而神秘的小圈子自称“五人团”。退役之后，他们带着从战争中私自掠夺的财富回到了各自所在的国家，开始构建自己的罪恶帝国。后四个家伙分别成为了东亚黑恶组织“红龙帮”的总舵主、垄断南美毒品贸易的毒王、成天寻思在西欧七国制造爆炸案的极端分子，以及从AK47到核弹都质量三包、代办托运的俄国黑市军火商。拥有生物学博士头衔的Ort-Meyer显示出了作为一名“知识分子”卓尔不凡的犯罪品味——他在罗马尼亚买下了一家精神病院，以此作为掩护进行所谓“增强改良型人种”的研究。然而从体细胞克隆出健全的人类，这个过程是不可能以一步登天的方式完成的，这需要大量的时间和金钱的投入。与其他四位犯罪大亨相比，Ort-Meyer所运营的堪称是一家“非营利性机构”，之所以能够在接下来的几十年时间中获得源源不断资金输入，就是得益于那四个兄弟的鼎力支持。

原来，47克隆体的原始细胞核内包含了上述五人的DNA。虽然博士最初的产品只是外表畸形的怪物，但它们却是“五人团”活的人寿保险——人类的“自然死亡”，是从身体的某个器官或者系统因为衰老而发生病变所导致的，如果对应的身体组织、器官能够得到替换，那么生命在理论上就可以无限地延续下去。而博士在早期开发中所产生的这些“废品”，恰恰成为了为DNA主人们提供“零件”的“肉鸡”，这些大佬自然很乐意花一笔款子来给自己买了备份，然后享受一条龙服务。这就是当47在初代故事中一个接着一个刺杀自己的“父亲”的时候，发现他们的外貌都比其实际生理年龄要小许多的原因。

克隆技术的本质是细胞的无性分裂繁殖，而非通过自然受孕的精卵结合方式形成胚胎，克隆人在诞生之后在继承了“父亲”潜力的同时，还有他们的年龄，这就是克隆生物在出生不久之后就会出现早衰的原因。虽然Ort-Meyer掌握了通过延长克隆细胞端粒来延长“产品”寿命的方法，但共同包含五份DNA的原始细胞在分裂过程中的不稳定，使得诞生的克隆人患有各种遗传疾病，最好的情况也只能成为游荡在实验室中的行尸走肉，低下的心智使得这些产品距离“创造最强战士”的目标相去甚远。1959年，法国遗传学家李求恩发现唐氏儿和先天愚型儿的染色体是47条（多于正常人1条），这给予了在瓶颈下焦头烂额的Ort-Meyer以启示。他以反其道而行之的方式给原始DNA中写入了一道人造的染色体，从而以转基因的方式将先前的不稳定因素基本去除。



■ Otto Wolfgang Ort-Meyer

关于47的五位父亲

Otto Wolfgang Ort-Meyer：作为一个被学术主流抛弃的德国科学家，奥特梅德博士关于基因研究的理论被同行视为疯狂。有证据表明，奥特梅德博士有很强的纳粹人种观，他认为基因改造技术可以创造出一个完美的人类族群，因此自己的研究是正当的，一切的牺牲都不应受到道德上的谴责，更不能受到法律的制裁。根据官方在其实验室中获取的文件显示，奥德梅德的最终目标是制造一支强大的克隆人军团。当他的同僚们提出质疑之后，奥德梅德派遣47将他们一个个杀死。最终，获知真相后的47毫不客气地将博士的脖子扭断。47超强的反应能力和超高的智商，正是博士所赐，他还继承了博士“聪明脑袋不长毛”的特色。所谓“科学家会武功”，说的正是47这种情况。下面要介绍的四名犯罪大亨，赋予了47以“武功”的基因。

Lee Hong：亚洲犯罪组织“红龙帮”的首脑，尽管年事已高，但他依然具备高超的击剑技艺。他的帮会从事包括军火交易、贩毒在内的一切犯罪交易。

Pablo Belisario Ochoa：声名狼藉的南美毒贩，依靠残暴手段解决了自己的竞争对手，并且在成功腐化警方之后，成为了垄断南美毒品交易的“毒王”。由于成为了仇恨的焦点，好景不长的 Ochoa 被迫隐藏到哥伦比亚的丛林中苟延残喘，以图东山再起。由于在法国外籍军团的服役经历，他具有超强的忍耐力（同时也遗传给了 47），在服用毒品之后，他能够狂性大发，一般的枪伤对于他而言根本不起任何作用。Ochoa 的形象原型，可能来自于《疤面煞星》中的 Tony Montana。

Franz Fuchs：作为纳粹组织“希特勒青年军”的成员，Fuchs 一直对法西斯体制的崩溃心痛不已。在他的政治理念之中，二战后欧洲并没有获得胜利，而是彻底沦陷为了美国的殖民地，欧洲的各国政治家充当了走狗的角色。为此，他立志要和体制顽抗到底。他将目标锁定在 G7 各国首脑身上，意图用化学武器、炸弹等恐怖袭击活动来唤醒“欧洲的良知”。Fuchs 不信任任何人，也从来不和别的激进组织合作，他的惟一同伙就是自己的弟弟 Fritz。

Arkadij Jegorov：Jegorov 是俄国最大的军火走私商，他的幕后老板正是自己的哥哥——俄国黑手党的头目 Sergei Zavorotko（此人曾在游戏的第二作《杀手 47》中登场，也是在片头动画中密谋将 47 转为己用的元凶）。根据片头动画中的对白“你弟弟不止卷入了普通武器贩卖”，我们有理由怀疑，Jegorov 已经开始涉足黑市核武器交易。

不堪回首的“青葱”岁月



■和常见的杀手形象相比，47 并不背负有苦大仇深的宿命，在终结目标的过程中，他表现得更加纯粹。

1964 年 9 月 5 日，经过转基因方式培养出的第四代克隆人从培养槽中新鲜出炉了。在这群孩子 4 岁生日的时候，这些体貌特征完全一样的孩子被带入一间密室，用激光在后脑勺上打出的条码进行第一次的“个体差异化”，这同时也标志着一份“合格产品”离开生产线。他们天真、纯净得如同午后阳光般的眼神，由于强烈烧灼感而痛得皱眉的表情……每一个都让人萌生怜爱，这些被冠以各种不同数字的孩子此时还不知道自己即将承受的命运。他们从同一份基因中诞生，即将接受封闭式训练，通过同伴的血学习什么是纪律。用他们纯洁的心灵去感受一种叫做“枪”的金属杀人工具……在这群男童中，被打上 640509-040147 条码的他，注定要经历属于黑暗天使的涅槃。

在官方小说《乌云压城》（Hitman Enemy Within）中提到条码数字的编排规律和具体意义，以 47 为例，“64-05-09”是他的出生日期，04 代表该批产品属于第四代克隆人（Series IV），01 是他的等级（根据身体和智力因素综合判定），47 是他在同批产品中的序号。只有教授认可的“A+ 货”才会被赋予独立的编号，如 6、17（在二代故事中被 47 击毙）、19、21、47。存在缺陷，或者功能尚未完善的的产品会被归入一些通用的号码，如 47 在游戏初代中回到疯人院之后遭遇的量产版 48 号。

47 真正引起 Ort-Meyer 的注意，是“小光头”在五至十岁的这个年龄段所表现出的其他同伴所不具备的特质。在这个没有任何发展社交能力的可能，不可能产生任何情感的冰冷世界中，47 居然在 1970 年 8 月 21 日的一次例行“放风”过程中抓住了一只兔子，并且将其藏到寝室中当作宠物养起来。1972 年 5 月 2 日，这只野兔老死在了小 47 用纸盒制作的小窝中，小主人抱着宝贝的遗体放声大哭，并且将其埋葬在了院落之中，这一切都在 Ort-Meyer 的注意之下。47 后来又从实验室中偷过一只小白鼠，后来被一个克隆同伴用恶作剧的方式一脚踩成了肉饼，这让 47 怒不可遏。在博士的日志中还提到小 47 经常会溜到位于病房区外的小礼拜堂中，在天使安详、圣洁的面容中感受片刻的宁静。随着年龄的增长，47 对自由的向往也与日俱增。种种叛逆表现在博士眼中却是无比的惊喜，这让他对 47 日后的表现充满了期待。

在正篇游戏故事中，47 直到成年之后才成功从博士的魔爪中逃脱（实际是被故意放跑）。而在官方小说的记载之中，他在 13 岁时候（1977 年）就已经完成了一次“肖申克救赎”式的完美越狱——只不过这部分记忆在他 30 岁生日时的洗脑中被清除了）。动手能力极强的少年 47 用从窗台线中抽出的金属丝做出了一根纤维线（Fiber Wire，Hitman 最为标志性的暗杀武器），用坏掉的扫帚和从医疗废弃品堆放点中找到的皮筋制作了一根弓，并且用针头和塑料杆组合成了箭支。1977 年 4 月的一天，6 号克隆人因为在拳击比赛中被击败而怀恨在心，他对 47 号展开突然袭击，最终这个无脑指数与体格一样奇葩的“发小”被 47 杀死在了抽水马桶之中——这次的“意外”也激发了他逃离这个人间地狱的勇气。午夜时分，他溜到了疯人院的出口，拿一枚硬币卸下了老旧木门的铰链，用自制弓箭杀死了看门狗，然后

头也不回地狂奔进入夜幕之中。

就像成年后的那次逃脱一样，如此宽松的戒备显然是博士故意而为之的，事实上即便在搭乘便车逃入一个附近的罗马尼亚城镇之后，47 的一举一动都在博士的掌控之中，他甚至允许这个流浪儿在这里游荡了整整一天。在一家服装店的橱窗中，47 第一次看到了不同于身上穿了十几年的病号服的服饰，系着猩红色领带，身穿笔挺的黑色西服的塑料模特引发了 47 强烈的好奇心（这也是他日后那身招牌行头的出处）。

当第二天清晨到来之后，Kovacs 医生（在游戏一代中被重返疯人院的 47 杀死）出现在了饥肠辘辘，在一个简陋的公共汽车站旁卷缩身体的 47 的面前，没有任何的责骂，他甚至还从医生那里得到了一份煎饼作为奖励。让 47 意想不到的是，回到疯人院之后，博士对自己“损害实验产品”的行为并没有责难——在主人看来，心智低下的 6 号根本不可能成为杀手，最终归宿只能是在被收割器官之后丢入菜地变成肥料。而这个脑残能够成为未来杀手之王的试金石，也是他短暂人生的一种福分了。

47 的“正式课程”，就是从这一天开始的，搏击、射击、伪装、易容、通讯、追踪……他被强制灌输着各种杀人技巧，自己身体的每一个部分都变得无比致命。随着青春期的到来，47 的叛逆精神也在与日俱增，再加上“科研人员”对自己无数次的药物注射和活体实验，心中的仇恨之火在不停燃烧。他用从身上拔下来的注射用针头和自制的弹弓攻击研究人员，多次破坏设备，甚至试图将训练场上的武器偷偷据为己有——系列第五作《赦免》中，47 之所以要帮助 ICA 培养的女杀手 Victoria，很大程度上是因为自身遭遇所引发的共鸣。

博士当然知道如此发展下去，47 即便能够投入实战，恐怕第一个要猎取的就是自己的生命。与此同时，“五人团”之间的利益纠纷以及对克隆技术的归属权争夺问题日益白日化。博士决不允许自己几十年来苦心经营的事业和成果被他人所染指，在得知那些一直在给自己输血的大佬们决定联手将自己做掉之后，他决定先下手为强。在 30 岁生日那天，博士命令对 47 进行洗脑，清除他过往的一切记忆，故意让这个连自己是谁都不知道的活体杀人机器流入现实世界。在这个过程中，47 完成得相当利落，他用纤维线勒死了一名保安，然后换上了他的制服，大摇大摆地从正门离开了曾经关押了自己几十年的疯人院。他的正式故事，将会依托事业中的第一个东家——ICA 展开。

关于神秘杀手组织 ICA

ICA 全称“国际合同代理商”（The International Contract Agency），是一个世界性的杀手公司。与动作片中最为常见的那些“拿人钱财、替人消灾”的杀手组织的最大不同，在于 ICA 与世界大国的特务、情治系统有着长期而稳固的合作关系，这些有官方身分的雇主包括有美国联邦调查局、中央情报局、国家安全局、战略与国际研究中心（CSIS）、英国军情六处……就连在国际事务中充当“和事佬”角色的联合国安理会，有时也会请求 ICA 为其解除迫在眉睫的麻烦。虽然 CIA 特别行动部（SAD）的黑色行动组干起这份差事来不一定比 ICA 要差，但一旦失败后所面临的政治风险是难以预料的，并且复杂的任务审批、行动部署过程，使得干掉一个目标的效率远远没有将目标的名字和支票交给 ICA 那么简单。

除此之外，这些拥有强大资源的官方组织，他们各自都有“难言之隐，一杀了之”的需求。当国际刑警发现逮捕一个自己拥有私人军队，或者被恐怖集团庇护的大佬的成本太高，又不能放任其危害人间的时候，他们宁可求助 ICA 来充当执法者、法官和行刑队的三重角色。即便属于同一阵营中的不同机构，也会因为利益纠纷而互使杀招——当然不能是通过合法，乃至是灰色方式，此时他们首先想到的依然是 ICA。

在最新作品《赦免》之前，ICA 一直深处幕后，包括 47 也不知道那些不断给自己打款的“领导”究竟是何方神圣。我们只能通过蛛丝马迹的信息来推测这个神秘组织的面目。也许是与世界知名的特务机关合作太久了，ICA 的 LOGO 图案看上去也显得官味十足：它根本就是对军情五处（MI5）徽章的山寨：同样为三角形、中央都出现了王冠——这是相当值得玩味的一个图案，因为在第四作《血钱》中，47 的联络人 Diana 曾经在一通电话中用到了“陛下”（my majesty）一词，对方所在位置是丹麦首都哥本哈根。结合 LOGO 图案两侧 DK 可能指代的丹麦语 Danske Kongelige，似乎在暗示 ICA 的王室背景（当然也可以视为制作组对丹麦女王玛格丽特二世的恶搞）。最下方的拉丁文 Merces Letifer 意为“致命交易”（Lethal Trade），如果你细心观察，还能在王冠图案上找到“007”三个数字……邦德大神真是躺着也中枪呀！



■ ICA 徽标

然而官方小说对 ICA 领导层的设定并没有使用上述的官方线索，除了一个神秘的老年男性领导以外，这个组织还有一个 9 人组成的董事会，其成员包括有伊拉克前情报局长 Aheem Shbot、委内瑞拉现任能源部长 Jose Sosa、东亚帮派首脑 Frank Tang、印度色情业大亨 Lalu Khan、俄国武器商 Natalia Luka、德国实业家 Hans Beck、日本黑帮分子后藤修身（Goto Osami）和希腊船王 Aristotle Thorakis。

“买凶杀人”最忌讳的就是让杀手知道雇主的身分，对于 ICA 来说，即便是对于自己最为得力的杀手，也不能透露半点关于领导层的信息。于是他们安排了 Diana Burnwood 充当 47 的“控制者”（Controller），负责人物简报、装备投送、情报支援和其他后勤工作，但二者并不是拍档关系——根据目标的价值，47 可以在每个任务得到 10 万至 60 万美元的报酬，但“控制者”除了底薪和定额奖金以外，不可能从中得到任何的分红，这是为了防止联络员和杀手之间因为利益分割方面的纠纷而危及任务（官方小说设定，和游戏有区别，笔者注）。但在任务已经激活的状态下，杀手不能像杜琪峰影片《黑社会 2》中老是喊着“加钱！加钱”的无厘头杀手“武哥”那样，在发现执行难度较大的时候要求提高报酬，甚至连增加支援的要求都是不允许的，他必须自筹资金从联络人那里购买更多的情报和更为尖端的装备。在行动中搞得动静太大的情况下，ICA 可以有偿提供“擦屁股”人员，派出被称为“清扫者”的杀手小队处理目击证人，摆平警方和媒体，避免刺客身分暴露——这同样是一笔巨大的花费。由于相当多的项目需要自费，因此杀手倘若没有理财意识，很有可能会出现“倒贴”的情况。

出于保密性的考虑，ICA 内部对于任务的分配也有许多清规戒律，比如杀手在职业生涯中不能为同一个雇主重复服务，不能将 ICA 的客户作为暗杀对象。不过，这些大原则也被无数次违反了。原因很简单，没有人和钱过不去，只要你提供的绿票子足够多，即便是“自然人”身分的客户也可以让自己变成像 CIA、FBI 那样的“固定雇主”。在游戏初代的故事中，博士就是以固定雇主的身分间接命令 47 一个接着一个干掉“五人团”的全部成员——最后也包括了他自己。在游戏二代的故事中，俄国黑手党首脑 Sergei Zavarotko 通过绑架 47 精神支柱 Vittorio 神父的方式，迫使已经在意大利的修道院中归隐的大光头为了获得情报而主动与 ICA 联系，再撒钱给 ICA 要求 47 执行一系列为自己清除竞争对手的任务……至于上述的第二条法则，也正是在这一次行动中被破坏的：当 Sergei 走私核武器的罪行被揭开之后，一位负责防止核扩散的联合国安理会官员要求 ICA 将这个“固定雇主”一并干掉。最终在西西里的修道院礼拜堂内，47 用自己的银色 1911 双枪同时代表上帝、联合国和公司，行使了黑暗的公正。

47 在 ICA 内部档案中的编号为 BRO3886，显示这一组织拥有上千人规模的庞大杀手团，根据其实战能力，他们每个人都拥有一个代表自身能力的代号，从最低级的“麻雀”一直到“老鹰”。47 正是“老鹰”系列杀手中要价最高的一个，几乎所有的雇主都指名道姓要求传说中的“Hitman”来执行自己的任务，ICA 只能根据 47 的行动日程，给他安排出价最高，同时也是难度最大的任务。ICA 数据库显示，大光头完成的 Case 仅仅只占到公司业务数量的 3%，却带来了高达 37% 的利润，最重要的是他的人气为公司带来了大量的客源。

永无止境的黑暗之路

■ Hitman：Codename 47 发售日期：2000 年 9 月 20 日 平台：PC

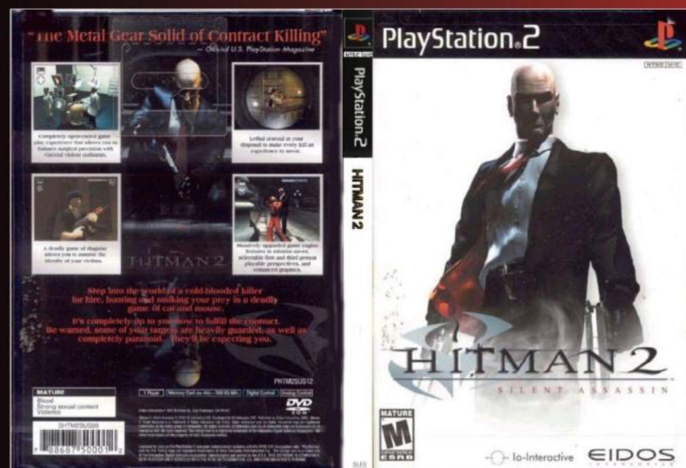
同一人。

在执行这次打包任务中最后一个：刺杀罗

个精神病院医生 Odon Kovacs，47 最
胃的 Odon Kovacs 正是当年制造、培
找自己的元凶——Ort-Meyer 博士。原
自己之所以能够逃离精神病院，正是
r 一手策划的产物，他在收集手中最为
品的实战数据的同时，间接操控这件人
产除当年参与过这一计划的四个合作伙
要求 ICA 派人“自己杀自己”的诡异合
约是对已经完成所有测试的 47 进行回
Meyer 当然知道获知真相后的“儿子”
乖就范，他派遣了并不稳定的 48 号克
进行围捕，并且提前打电话给同自己
方提供支援。怒发冲冠的 47，当然没
有给他们任何的机会。



■ Hitman 2: Silent Assassin 发售日期 :2002 年 10 月 1 日 平台 :PC、PlayStation 2、Xbox、PlayStation 3（复刻）、Xbox 360（复刻）



47 消失在了罗马尼亚的暴风骤雨之中，在这场没有留下一个活口的血腥大屠杀之后，外界相信 47 已经变成了尸横遍野的 48 号克隆体中的一员。真正的 47，在西西里岛上的一座修道院中隐居多年。在经历了一代的腥风血雨之后，如今这个曾经杀起人来如同切菜砍瓜般熟练的光头大汉居然学会了照看幼苗、采摘水果。在 Emilio Vittorio 神父的感召下寻找内心的宁静。然而这一切都逃不过当年博士的兄弟，也就是自己“叔叔”——俄国犯罪大亨 Sergei Zavorotko 的眼睛。他指使当地黑手党大佬 Giuseppe Guillani 对神父实施绑架，以此来要挟 47 再度出山为其服务。在接受任务，为神父争取时间的同时，47 也在寻找试图局势的方法。最终在修道院中，47 和仇敌进行了最终的了断。在本作的大结局中，被解救的神父极力挽留 47，但 47 表示自己自从“出生”就背负的命运，使得自己永远也无法回归常人的生活，于是便有了本文题头的那段独白……


■ 47 从未忘记自己的信仰

■ Hitman: Contracts 发售日期：2004 年 4 月 20 日 平台：PC、Xbox、PS2、PlayStation 3（复刻）、Xbox 360（复刻）

在一宗发生在巴黎某歌剧院的刺杀案（即日后第四作中的“落幕”任务）顺利完成之后，47 不慎被警察发现，在逃脱过程中遭受枪击。他奋力挣扎着回到位于旅馆中的藏身点，随即由于流血过多而陷入了昏迷状态，一桩桩血腥的往事在残留的意识中不停浮现……

和系列大气磅礴的风格截然不同的是，第三作《生死契约》是极端压抑和灰色的一作，昏暗的灯光和犹如疯人呓语的环境音效，还有不时出现的重口味场面，所反应的正是这位硬汉内心的痛苦与挣扎。在 ICA 指派的黑市医生的帮助下，47 终于摆脱了旧日梦魇。伤痛过后，在《血钱》中，显然他在行动中已经完全摆脱了生理和心理的双重痛苦，只有不停的完成针对邪恶份子的刺杀，才能让他真正体验到自己的存在，一个正常人的生活对他而言没有任何意义，因为自从离开试管的那一刻起，他就注定被上天选中，成为一个游走人间，以极端手段铲除邪恶的黑暗天使。



▲《契约》是反映主角身心痛苦的一作。

■ Hitman: Blood Money 发售日期：2006 年 5 月 30 日 平台：PC、Xbox、PS2、PlayStation 3、Xbox 360

在游戏第四作《杀手：血钱》中，ICA 遭遇了在北美突然出现的杀手组织“阶层”（The Franchise）的强力打击，这个完全不讲行规的刺客公司在不到一年的时间内，就抢走了 ICA 一半以上的业务量，不仅在北美实现了垄断，而且还通过肉体消灭手段，让 Diana 和 47 成为了 ICA 在美国仅存的两个特工。原来，他们的头头，正是前任 FBI 局长 Alexander Leland Cayne。就是这个拥有近乎无限政治和情报资源的野心家，让 ICA 遭受了一场灭顶之灾。他的真正计划，就是用自己的克隆杀手（代表作 Mark Parchezzi III）来实现制霸。为此，他调用整个 FBI 的力量

来通缉 47，以获取其 DNA。Alexander 的终极目标，是垄断整个克隆人技术，子弹和暗杀并不能实现这一点。为此他与急于上位的副总统 Daniel Morris 勾结，派遣手下的首席克隆人潜入白宫暗杀总统，从而帮助副总统入主椭圆形办公室，然后继续推动禁止克隆人研究法案的完善，并且赋予“阶层”所控制的傀儡公司以专营权。

在无法通过合法途径阻止即将到来的暗杀行动的时候，一直负责与 ICA 联系的中情局特工 Smith（就是每一代中总是以鼻青脸肿状态之后等待 47 出手相救的那只傻鸟）只能将粉碎阴谋的希望寄托在 47 的身上，而化装成特勤局探员探员潜入西厅的 47，在完成合同的同时也为合众国阻止了一场可怕的政变。



■ Hitman: Absolution 发售日期：2012 年 11 月 30 日 平台：PC、Mac、PlayStation 3、Xbox 360



精明的 ICA 当然知道将所有鸡蛋都装载一个篮子中的后果，一旦失去了这个中流砥柱（比如在行动中丧生或者叛逃），公司的业务量乃至名声就会出现急转直下。为了防止这种情况出现，董事会的一些成员早在十三年前就已经秘密着手准备替代品——由 Benjamin Travis 领导的生物工程小组将小女孩 Victoria 改造成杀人工具。与 47 相比，Victoria 的能力更强，她在 13 岁这个年龄段就能徒手干掉大批实枪荷弹的雇佣兵，可以想象小萝莉长大后会是怎样残暴的人间凶器。另一个“先进”的地方在于这种少女杀手的控制方式，通过一条内藏有神秘同位素的项链将其激活，任务完成后只要取下项链就能使其进入深度睡眠状态，并且会清除之前所有的记忆。与 47 相比，她更符合杀人机器最为纯粹的定义。也正是因为 ICA 的这一秘密计划，以及对知情人 Diana 的暗杀行动，导致了 47 在新作中的反叛和复仇行动。在清理门户之后，再次现身的 Diana，使得整个行动看上去变成了 ICA 用于清理门户的计中计。

游戏系统篇



《杀手 47》是一个拥有十五年历史的经典品牌，然而至今我们却很难将其核心游戏方式归入任何一种现存的游戏类型：它的军火库涵盖了世界上最致命的单兵武器（只是出于版权问题修改了名称），但却不鼓励玩家以火力全开的方式硬桥硬马地杀向目标，虽然游戏系统允许你去这样做，只要你不介意得到“神经病患者”这样的评价。既然强调刀枪入库式的玩法，必然只有潜入这一条路可走了，《杀手 47》系列也的确包含着潜入要素，但 47 的渗透手法却和那些靠躲猫猫、打灯泡、飞檐走壁等等神技，或者是依靠更加夸张的章鱼迷彩、光学迷彩等等黑科技在敌人夹缝中穿梭的各路潜入高手们有本质性的不同。

47 从不走后门，也不玩声东击西，偷鸡摸狗一类的猥琐勾当，而是直接从正门大摇大摆的进入，在武装到牙齿的警卫、贴身保镖的交叉视野中不动声色地接近目标。即便是最后一击，47 也并不喜爱使用武器来终结目标的生命，他更擅长将其死亡演绎成一出意外，像一个黑色死神，在所有人的感官能力以外收割罪恶的生命。游戏所追求的，正是一种慢中带快的变化，呈现的不是花哨的动作和刺激的场面，而是那僵住的紧张和孤注一掷的气氛，追求场面以静制动的内在张力，从容不迫地展现出 47 挑战强敌的勇气和自信。

“人群潜入”的不可行性

渗透是杀手最基本的技能，而在目标人物在周围布设的强力监控网下遁于无形的关键，就在于“一丢进人堆就找不到”的能力——流动的人群永远都是现代社会用于藏匿行踪的最佳掩护。最先提出“人群潜入”系统的，是 Ubisoft Montreal 于 07 年 5 月 23 日正式公布的《断罪》，与后来正式发行的版本完全就是两个不同概念的游戏。当时公布的 Beta 演示中，我们看到的是 Fisher 以胡渣颓废大叔的造型，混迹于华盛顿的人流之中，同国安局的密探和警察们进行猫鼠游戏。在这个演示关中，Fisher 需要在宪法公园的一个秘密机房中获取文件。只见大叔快速混入了一群游客的队伍，旁若无人地从巡警旁走过——而在单独行走的状态下，他会在第一时间被警察认出。在进入办公区前，由警察把守的大门显然



是无法为 Fisher 这个通缉犯放行的。Fisher 来到西侧的草坪，抢夺一个 NPC 的笔记本，然后重重的摔落在地，周围的行人由于这个突如其来的举动而陷入恐慌，“受害人”开始奔向办公区门前的警察寻求帮助，而此时的 Fisher 早就利用旁边的灌木丛绕到了办公区的另一侧，等警察前往事发地的时候，Fisher 从容不迫的走进机房。在任务成功后，室外的警察已经通过民众对逃犯面貌的反馈，得知到通缉犯极有可能出现在此地，闻讯而来的其他警察也已经设置好了警戒线。Fisher 已经无法出门后再混入游客的队伍了，这时他拿出无声手枪，向窗外的一个热狗车的燃气管射击，造成了剧烈的爆炸，陷入恐慌的游客很快就开始四散奔逃，这样，Fisher 加入了混乱的人群中，顺利到达了撤退点。

上述看上去相当来感的片段，完美呈现出了伯恩的低调，然而不到一年之后，Ubisoft 在发言稿中宣布《断罪》已经“另起炉灶”(back to the drawing board)。为何看上去只要安排一堆在街上瞎逛的 NPC 和几个装疯卖傻的警察就能做起来的东西，被制作组果断中止了呢？其实，“人群潜入”玩的就是一个低调，而怎样低调才能避免 AI 的注意，这种判断标准是相当模糊的，因为这是完全主观的。况且想让场景中几百个 NPC 能够对你的行为做出合乎逻辑性的反馈，这已经完全超过了当前的游戏 AI 水平，你可能因为某个不经意的动作而导致场面瞬间就变得混乱不堪。紧随其后，“美女制作人”Jade Raymond 画了一个名叫“刺客信条”的饼，在玩家对“利用人群在敌人眼皮子底下接近目标，在手刃目标之后再度混入人群消失得无影无踪”的“伯恩流”刺杀进行充分脑补之后，游戏却以木然在街头游荡的 NPC，和时而呆如木鸡，时而抽风的卫兵的表现，从反面论证了“人群潜入”的不可行性。

在《刺客信条 兄弟会》中，蒙特利尔小组终于意识到将“识破人群中的目标”这一重要职责交给根本不靠谱的 AI 是多么愚蠢，他们果断地在新加入的多人模式中，将辨别目标的重任还给了真人玩家，从而第一次将“大隐于市”风格呈现了出来：当玩家在大街上寻找自己的狩猎目标时，你同样也是被系统分配给其他人的目标。作为猎物，玩家是无法反抗追杀者的，你能做的就是尽可能快速地发现正在向你逼近的刺客，然后第一时间逃脱。作为猎手而言，自己的动向一旦被目标发现，轻则会让猎物逃脱，重则可能给自己引来杀身之祸，因为人群中隐藏着正在寻觅自己的猎手，人家巴不得看到你那有别于 NPC 的异常举动。虽说飞身上房、移动没有规律的、进行快速奔跑或是攀爬跳跃动作的角色一定就是由真人玩家扮演的，但除了小白以外没有人会这样容易的将自己暴露。想在这场阿萨辛的化妆舞会中活到最后，无论对于刺客还是目标而言，都需要在 NPC 组成的街头人潮中刻意保持低调，这样才能让人潮成为你的掩护。最佳的刺杀方式，应该是在对方全然不知的情况下悄然接近，在擦肩而过的时候突然出手，然后隐入人群之中继续寻找下一个目标。而在暴露自己的情况下，即便能够在追击过程中干掉对方，也只能收获很少的分数。

当然，《刺客信条》这种用游戏规则来引导玩家在 PvP 中尽可能地伪装自己，然后通过“NPC”所露出的马脚来找出伪装者的做法，放到 PvE 中就不管用了，因为玩家没法要求 AI 像真人玩家那样与你上演隔空斯背山。再讲得更直接一点——AI 根本无法判断什么时候应该对混迹于人潮中的玩家睁只眼闭只眼，什么时候又应该拥有孙大圣般的火眼金睛，所以 PC 上的实时策略经典《盟军敢死队》，干脆设定演什么像什么的间谍只要一跑，甭管身上穿的是将军服还是盖世太保制服，必然会遭到周围德军的枪击（领导一跑就开枪，什么玩意儿……）。对于只认 0 和 1 这组二分法的 AI 来说，伪装的效果必须有明确的逻辑（虽然它可以用比较模糊化的处理方式，比如淡化敌人视野、听力范围的概念），它们并不可能知道玩家当前的行为是否够得上“可疑”的界定。因此好高骛远的“人群潜入”，应该是从利用 NPC 身分进行伪装来进行的。而早在 2000 年的系列初代开始，IO 工作室就已经对其开始了一次定义。



▲虽然游戏系统允许你这么做，但老这么干可不大好！



►《赦免》中由于伪装系统的变化，导致玩家干脆在高难度下不换装直接硬闯了。

百变秃君

47 之所以能够在大庭广众、众目睽睽之下开展任务，其关键就在于其独一无二的换装技能。根据任务需要，他可以扮成警察、特勤局探员、皮萨店外卖小子、屠夫，马戏团小丑等等地球上你能找到的所有职业身分。换装(Disguise)系统，亦是《杀手 47》系列相对于其它潜入题材游戏的最大特色。Hitman 品牌之所以能够在拥有经久不衰的魅力，其关键就在于了赋予玩家们利用 NPC 身分作为掩护，在始终与敌人保持接触（而不是其他潜入游戏那样始终让自己处于敌人的感知力盲区）的状态下，在身分随时可能暴露，猎人和猎手的角色在眨眼之间可能出现戏剧性变化的紧张中，不动声色地为目标带去死亡问候。

换装系统最基本的规则，就是在构成每一个任务的小型沙箱中划定若干区域，它们分别对不同的身分进行开放。以《血钱》的“Amendment XXV”一关为例，博物馆工作人员制服可以让 47 进入白宫东厅，扮成海军陆战队士兵，可以进入除了西厅以外的所有区域。而换上特勤局西服套装，便能在包括椭圆形办公室内的所有区域内畅行。敌人对 47 是否可疑的判定标准也并非完全基于其当前所穿着的衣服是否和他们一样，而是 47 假扮角色当前的活动权限。

当然，即便搞到了合适的行头，这也并不代表 47 获得了 100% 的安全，和敌人靠得过近会引起其怀疑，近距离暴露时间过长（通常只要几秒钟，其中《契约》一作中敌人的反应速度堪称系列最快）就会使其立即识破伪装，从而遭到射



▲遇到门卫搜身的时候，你可以将武器藏到餐盘、货篮之中带进去。


■在所有的服装中，47 格外偏爱神职人员的装扮。

击（如果是在进入禁区前被警卫识破，那么主角首先会遭到驱离）。《赦免》前的《杀手 47》系列作品，是借助一个类似沙漏的图标来呈现 47 此时是否引起了周围人的注意。当 47 身着的“新衣”的主人的尸体被守卫发现，那么他们就会通过无线电警告其同伙注意对应职业的人物，这也意味着无论你与敌人保持何种距离，只要出现在其目视范围以内，就会立刻被识破。此外，Hitman 伪装系统还有一个奇怪的设定，就是场景中拥有“惟一性”的服装，比如《赦免》“Shaving Lenny”一关的理发师，不仅能够在零距离的情况下也可骗过所有敌人，而且就连本关的目标 Lenny 也完全意识不到每天给自己理发的小哥已经换了人。《契约》“Hunter and Hunted”一关中一旦搞到救护员服装，甚至能够让一群警察和世界顶尖的 GIGN 队员都表演集体天然呆……

有时，无论 47 怎样伪装，在进入核心警戒圈的时候都会遭遇被搜身 / 安检的强制剧情，因此即便是手上没有拿任何的武器，只要身上有一件杀人工具，他依然会被识破。此时就需要找到送菜员、外卖小子这样的第三产业从业人员的服装，将致命武器放到菜篮子、邮件包裹、餐盘盖子、披萨盒中再混进去了

最强的行头，能够让 47 化身为接头人员或者是目标人物正在等候的卖家，这样不仅获得了最高的活动权限，而且拥有和目标“独处”的机会。这种换装在整个系列中出现了三次，分别是《契约》“The Bjarkhov Bomb”一关中伪装成前往西伯利亚的欧洲恐怖主脑 Fabian Fuchs，再去刺杀苏军炸弹工厂的老板 Sergei Bjarkhov；《血钱》中伪装成贩卖克隆杀手 DNA 样本和机密技术文件的 Hendrik Schmutz，以此来接近沙特医药业大王 Mohammad Bin Faisal Al-Khalifa；还有《赦免》“The King of Chinatown”中扮成毒贩，将唐人街土皇帝的死导演成一场坠楼。

除了服装这一“常量”以外，玩家行动方式的“变量”，也决定了自己当前的“曝光度”。幸运的是，敌人对“可疑行为”的判定远远没有达到《刺客信条》系列多人对抗中那些眼睛贼毒的的真人玩家的水准。在他们面前，你不能跑——所以在和敌人正面遭遇的时候，无论心中小鹿如何乱撞，只要大家还没有到撕破脸的地步，都要硬着头皮走下去，每每这时，气势恢弘的管弦乐就会响起，玩起来的确是相当带感。其次，47 手中不能出现可疑的东西。这并不是代表他一定不能装备武器，事实上很多职业（比如士兵）是必须要手持合适的武器，才能蒙混过关的。比如在上述的《契约》“The Bjarkhov Bomb”一关，在扮演俄军士兵的时候，47 可以携带 AK-74 或者是 SVD 两种武器，在化装成前来俄军基地交易违禁品的 Fuchs 保镖时，则需要手持 AUG，拿错“道具”的下场自然就是被周围人集火打得满身窟窿。


■在《赦免》中，绝大多数衣服穿上身之后只能起到掩耳盗铃的作用。

Hitman 2016 新特性

虽然 Hitman 新作即将于 2016 年 3 月初发售，但直到发稿前为止，IO 并未对新作进行太多的说明，仅仅表示这是一次重启之作（也有国外媒体报道新作将会是前传，但从目前公布的视频资料中 47 的体貌特征来看，这种说法的可能性并不高）。本作的故事将会发生在巴黎、西西里、马拉喀什（摩洛哥），截图中还出现了泰国、美国和日本的一些场景。其关卡结构将会从《赦免》中被老玩家们诟病不已的单线流程回归为传统的小型沙箱，每一个舞台都会安排有不同的任务。正如王福饭店在初代和第三作的梦境世界中所出现的戏剧性变化那样，同一场景在任务执行的不同阶段也会发生一些改变。

■本次将首先采用数字发行方式，并且提供免费下载（推测为试玩版）。玩家可以通过付费 DLC 获得后续章节的内容，或者是在稍晚时候直接购买传统盒装版。

■取消《赦免》中的检查点，改回手动存盘，存盘次数影响最高评价。

■《赦免》中的惟一亮点——契约模式（Contracts Mode) 得到保留。

■每一个主线任务中都会包含限时挑战，除了主目标以外，一些分支目标会在特定时间出现在特定地点，这给玩家的时间统筹和路径规划能力提出了更高的要求。

■ UI 得到最大化的精简，敌人的警戒情况将主要靠 Diana 的无线电通话反馈

■群众 AI 得到了重新编写，以对 47 的行为做出更为精准的反馈，从而让玩家更好地操纵人群，为自己的渗透服务。当一个路人发现 47 遗留在地上的武器，他会将这一事件报告给距离自己最近的安全人员。当玩家触发火警，AI 在陷入混乱一段时间之后却没有发现实质性的威胁时，依然会重新回到自己原先的行为模式。

■伪装系统回归游戏前四作的设定，但每一张地图上都会出现少数被称为“观察员”（observant）的 NPC，他们能够一眼识破 47 的伪装，这些危险分子会被重点标注在小地图上。

■ 47 现在可以使用撬锁器和撬棍来打开锁住的门，但撬棍会发出更大的声响。

■《赦免》的“本能”系统得到保留，47 可以以此来识别场景中的重点人员和可互动物品，但无法继续预判敌人的行动路线。

■ 47 可以结合环境实施一些具有“演出效果”的处决动作，比如用马桶淹死敌人，用随手捡来的花盆将敌人脑袋砸开花……虽然游戏的评价系统并不提倡你这样做！

为何重启

Hitman 之所以会在 2016 年推出重启之作，个中原因自然是同前作《赦免》(Absolution，以下简称《赦免》) 的低劣质量是密不可分的……而问题的关键，恰恰是因为对换装系统的胡乱改动，而给系列固有氛围带来的严重破坏！

本系列之所以很难简单地用"潜入"、"动作"的标签进行分类，是因为它虽然提供了一些实施动作和潜入的途径 (如琳琅满目的武器、可以用来实现"躲猫猫"的储物柜)，但整体游戏方式是与这两种传统游戏方式是背道而驰的。一开枪，就意味着你已经无法继续体验它的氛围；想玩纯潜入，玩家也没有将敌人全部从背后敲掉然后实现安全渗透的方法。也正是因为这个原因，以无换装方式实现 SA 评价才成为"高玩"所津津乐道。

而在《赦免》中，以《分裂细胞——断罪》(Splinter Cell Conviction) 为模版打造的动作系统，赋予了我们无声清场的强大能力。在动作性方面，不再受到镇定剂数量的限制，不再有使用纤维线勒翻算杀人的顾虑，47 在空手状态下即可从背后勒晕对手。弄翻杂兵之后的操作也不再像以往那样让人手忙脚乱：手柄上的 B 键负责拖拽，Y 键是打包装箱，A 键用于就地换装。背靠墙角丢弃杂物，在将敌人引过来之后发动突然袭击，这种屡试不爽的方法可以应对任何严密的防区。为了能够做到方便玩家，制作组不仅对"藏尸柜"进行了扩容 (前作一个箱子只能一个人)，而且还非常贴心地在场景中安排了垃圾通道、喷水池这种可以无限丢人且不计算杀人通缉的"异次元储物箱"。只要你有足够多的耐心，想清空一个看似防守严密区域内的全部敌人不是梦想。即便发生同敌人撞个满怀的情况，也可以通过 QTE 将对方打翻在地。如果你觉得这都麻烦，还可以发动 Point Shooting 这种属于一键无脑清场的操作，只要不心疼被刷刷扣掉的分数。

从潜入这一环节来看，《赦免》明显也进行了针对性的设计。"掩体控"完全代替了本作中极为不靠谱的换装系统的作用，"本能"(Instinct) 特技不仅可以让 47 内置 Fisher 大叔那个可以穿墙透视的声纳眼镜，而且连敌人的走位都被火焰形态的线条标注好了。之前的 HM 作品之所以能够在表面的平静之下用僵住的气势和一触即发的紧张，对玩家的内心持续保持强大的压迫感，正是因为各种不确定性：你不清楚地形，不知道敌兵何时会巡逻到自己眼前，不知道隔壁房间藏着的是一个洗衣服的大妈还是一群武装悍匪，甚至不知道目标生在何处——老"刺客"们要的正是这种模糊感。而《赦免》所提供的完整的潜入系统，将场景中所有暗藏玄机的东西 (如能吸引敌人注意力的物件、可以利用的捷径)，乃至敌人的行为方式全部具体化，让你无需任何的尝试和成本，即可找到最佳路径。

《赦免》对系列最为核心的换装系统的重大改革，从表面上看确实增加了伪装与识破判定的真实性。以往的规则是"百变秀君"只要换上同敌兵一样的衣服，就能将他们全部变成天然呆。而在本作中，恰恰是同类的衣服最容易引起对方的怀疑，毕竟对于一帮正在执行搜捕任务的警察来说，一个穿着警服的陌生面孔要比一个提着工具箱的电器工更加敏感。虽说穿了 B 类敌人衣服就能唬住 A 类敌人的判定标准是成立的，但 A、B 类敌人往往是以混搭方式对整个场景实施交叉布控的。因此你只能暂时忽悠住眼前的敌人，而不能"在所有的时间欺骗所有的人"。

只要出现在敌人视线之中就会暴露，穿与不穿不会对这个过程有任何影响，换装的惟一功能就在于能够在引起敌人注意力之后按住 RB 键，用消耗 Instinct 槽的方式让 47 做出压低帽檐、遮住脸庞等低调动作来，而获取 Instinct 值的主要途径就是靠偷袭敌人的方式获得的。因此想玩以往的换装渗透，47 就不得不放下身段，去从事各种让老 HM 玩家们所不齿的脏活累活。在高难度下，由于 Instinct 系统的使用限制太大，伪装与否的区别已经不是很大，反而将有心挑战的玩家们彻底逼入无换装潜行的玩法。

以潜入 & 动作类型游戏的标准来衡量，《赦免》无疑是继符合优质产品的标准，我们甚至可以用得上"动作流畅"、"手感出色"、"操作便捷"等等以往根本就不可能属于 HM 系列的赞美词——前提是你能将这位猫着腰走"八字步"，以及在掩体后面蹲来蹲去的 47 当作是 Sam Fisher 的一个光头 MOD。得分系统的加入，恰恰又让玩家的代入感彻底崩盘。

过往的 HM 系列，由于换装的威力过于强悍，混到目标身边然后拿下是相当轻松的事情。它真正具有挑战性的地方在于如何完成完美的计划。它绝不会用线性关卡、固定存盘点、方向指引图标等等提示物，来让本该由玩家自己去探索的东西明了化。二代狙杀俄国将军，47 需要根据 Diana 在无线电中提供的体貌特征，从一群正在参与会议的人群找到真正的目标。四代在由 40 多间房间组成的宅邸中刺杀 Fernando Delgado，玩家是通过这个有点艺术细胞的南美毒枭演奏的琴声，来判断他所在的位置。

以往玩家不仅要规划正确的行动路线，还需要在这个小型沙盒世界中提前给自己找好撤退路线，比如二代的圣彼得堡狙击任务，成功的关键不仅仅是找到制高点，还要在大批敌兵蜂拥而至之前根据事先制定的撤退路线，从下水道全身而退。哪里像现在，目标在各种"人性化"的辅助系统之下恨不得对着 47 大喊"我在这里，来杀我呀！"，在干掉他们之后，又很人性化的不远的地方提供一个"安全出口"，轻轻一推即可破关？

本作的"事故处决"沿袭了《血钱》的思路，在创新性上做得比前作更好，我们看到了在享用小吃被炸死、小解时被电死、嗑药 High 死等爆笑手法。然而过小的地图和"人性化"的提示系统，让玩家很容易找到那些可以利用的机关，对着按下 RB 键即可看到对接下来的"死神来了"真人秀极有帮助的提示。应该说，意外杀人的本质是一种脚本杀人，虽然 4 代的目标总是在死亡路线上进行"找死指南"式的来回奔波，但如何发现事故点并且发挥其作用，这同样需要玩家精心的观察与规划。以巴黎任务 (Curtains Down) 经典的换枪谋杀为例，在从前台得到内应提供的那支长着道具枪外形的"真家伙"之后，玩家此时断然不可能知道它的用途。需要从歌剧表演的行刑场面中得到启发，然后混入内场，跟随饰演刽子手的演员找到化妆间。然后躲在壁橱中，利用他下次表演结束之后返回补妆的间隙实施换枪，再由他以假戏真做的方式实现目标 (Alvaro D'Alvade，歌剧演员兼虐童犯)"为艺术献身"的人生追求。即便是本关的吊灯砸人杀人方式，也需要 47 潜入到顶棚位置布设好微型炸弹，再回到观众席上等待时机按下触爆键，绝不会是《赦免》朝着绳索开一枪就能召唤"精确制导炸弹"的地步。正是因为地图过小、意外触发点的提示的位置过于明显，只要玩家对着事故隐患位置按一下 Y 键，即可看到目标傻呵呵的跑来，然后表演花样作死了……

除了唐人街、黑水公园等几张地图尚保留着以往"有限空间，无限可能"的风格以外，大多数任务的碎片化倾向都相当严重，过于明确的任务目标和过短的行动路线，导致以往宏观的"计划"被微观的"计算"所代替了。本作将玩家所有行为全部量化的评分系统无疑是一大亮点，47 所有的高调行为，包括在中立地区引起了敌人的怀疑都会造成大额扣分。更不要说是同敌人拔枪互射了，这样只能让你在短短几秒钟内变成负分。从表面上看，不触发警报，不对目标以外的敌人实施侵略性行为依然是 SA 评价最基本的规则，因为一旦你杀了人，占据分数奖励大头的 SA 奖励额就被取消了。虽然勒人 (扣 100 分) 和装箱 (加 100 分) 可以让 47 做到收支平衡，但一旦杀了人实际上就已经丢掉了最大的得分机会。然而在熟悉游戏的评分规则，尤其是知道 SA 评价直接同分数过线挂钩之后，玩家就会发现这个看似严格的系统，其设计思想其实是相当暧昧的：由于一个完整的任务被本作章节制的表



▲《赦免》中乱入的所谓战斗修女，这也是游戏系统完全失控的又一例证。

现方法分割成许多独立的场景，在没有目标的“段落”中，你肆无忌惮地勒人、绑人举动并不会影响到 SA 评价的获得。为了延长流程时间，场景中安排了许多挑战奖励，其中就有与“刺客”身分与行动方式相违背的项目。以往的 SA 评价要求我们保持低调，像死神一样游走于敌人的巢穴之中，然后在不经意间带走目标性命，再悄无声息地到达撤退地点。而现在，玩家需要像一个精明的会计那样，对自己的行为进行利益最大化的算计。光低调不行，还要想办法赚取一定的外快，否则即便能够让自己的行动符合过往 SA 的标准，分数不过线也是白搭。

分析了《赦免》这个堪称是《杀手 47》系列游戏系统设计的反面教材之后，我们不难看出 Hitman 为什么要重启的根本原因，以及重启的方式方法问题。



■这种偷偷摸摸的勾当，可不是 47 的风格。

电影篇

光头酷哥 47 的故事，曾经两次被搬上大银幕，分别是 2007 年的《杀手 47》（Timothy Olyphant 主演）和 2015 年的《杀手 47：代号 47》（Rupert Friend 主演）。对于玩家而言，两部电影均算不上是真正意义上的粉丝向作品，纯属是 B 级枪战片对《杀手 47》系列的 Cosplay，也就是图个热闹罢了。最后低调奢华有内涵的 47 也只能祭出暴力打法，万军之中取敌首级，一味炮制大阵仗，跟游戏的主旨丝毫不搭（倒是和“精神病患者”之类的过关评价十分贴切），作为动作片又没有新奇之处，自然两边不讨好。

不过仔细想想，即便是让《杀手 47》系列的真粉来执导，恐怕最终效果也未必能好到哪里去，这是两种流行文化媒介的表现方式的根本不同来决定的。毕竟让大光头在大银幕上不停换衣服，然后在危机四伏的敌人巢穴中走来走去，最后给目标任务来场“死神来了”式的奇葩死法，想想也的确是很无聊的。

2007 版——其实有一个好故事

不过笔者必须指出的是，两部影片中风评和票房最好的 07 版，绝对可以算作是一部被 Hitman 玩家低估的影片，因为本片至少在编剧上，还是表现出了对游戏相当程度的尊重。

本作所讲的看上去是一个俗不可耐的杀手片故事套路——杀手在行动成功之后卷入了某个阴谋，在被追杀过程中调查真相，最终逆袭幕后元凶。不过在具体设置上，本片却有不少亮点。比如说暗杀东欧某大国总统贝利考夫的命令，居然是其“影武者”。其原因，是因为总统本人对西方国家的态度日益软化，导致了国内强硬派的不满，他们需要用一场隐形政变来扶持一个新的傀儡。在完成任务之后，成功正式上位的山寨货却动用整个国家军情体系，欲致惟一知情的 47 于死地，岂不知无论是 47 还是 Agency 都不会对这种八卦事情感兴趣，最后玩脱了，把自己也给玩进去了……

至于被玩家诟病不已的“香艳”剧情——和



▲从 07 版的花絮碟中可以看出，剧组中的确有人是原作的玩家。


■ 07 版同样克隆了不少囧·吴电影的常用桥段。

贝利考夫手中的御用“外围女”Nika 的情感互动，这其实也是对游戏初代和三代复刻关卡中和妓女 Mei Ling 微妙关系的致敬。


■和 Nika 的关系被处理得过于香艳，以至于让人怀疑 47 突然变了性……格！

Nika 是刺杀事件惟一的目击者，47 接到必须灭口的指令。将其绑走，进行简短的审问之后，47 原本可以将其一枪解决。然而，在看到 Nika 犹如待宰的羔羊那样，以平静的表情准备接受命运，同时从苦难人生中解放，尤其是看到 Nika 脸上象征被奴役的刺青之后，47 联想到自己和即将成为自己枪下游魂的这名女子其实是一类人。所以 47 才决定解救 Nika，让她摆脱被控制的命运。片尾 Nika 收到了 47 赠送的豪宅，这并不代表 47 准备和对方共赴美好人生，而是给予了她一个重新开始的机会。

然而，由于本片的导演水平有限，这些剧情上的亮点并没有被放大，情节的过渡也相当生硬，以至于让人看后完全不知所云。



2015版——其实有一个好的叙事结构

既要保持47低调、神秘与冷酷的北欧风，同时又要做出大银幕观众喜闻乐见的“黄暴殴”效果，《赦免》的人物关系自然就是最适合电影来表现了：起初让47和从无知少女转变为超杀女的Victoria之间以双线并行方式自说自话，合流之后大杀四方。一个负责静态暴力美学，一个负责全武行路线——看上去的确是一份靠谱的解决方案，而且对《赦免》中47和女主角之间生硬的情感互动，也能做一些深入的发挥。在影片宣传时公布这两名角色之后，的确让很多人期待不已。

让我们来回忆一下《赦免》中对47“人性化”的弄巧成拙之举：虽然玩家此前知道47将会与ICA决裂，然而大光头的人生信条又是如何在这短短几秒钟时间内被彻底颠覆，为了一个陌生女孩（Victoria）而与东家彻底撕破脸？就像本作印在游戏封面上的文案——“It's personal”，为过去的黑色暴力美学史诗注入人性的力量，让47脱离工具的地位，第一次为自己而战，增加这个“符号化”角色的内涵与深度，这是顺应时代的改变。君不见即便是超级漫画英雄，在后现代文化背景下也必然经历“逻辑为表，情感为里”的重新解构。拥有离奇身世和传奇经历的47，完全有理由以疲惫而倔强的姿态去找寻着本我的价值,为了实现自己内心的“保险柜”里面那一个隐秘的心结做着疯狂却不失逻辑的抗争。但如此大幅度的故事转折和人物转型，需要适当的铺陈来诠释人物的心理变化。

我们更希望看到故事的开头是这样的：发现ICA正在进行克隆杀手培育这个秘密的Diana准备叛逃，惟一能够将这个精明女人终结的就是她的光头搭档，于是Travis将档案提供给了47。所有信息都准确无误，唯有姓名是假的。之后47顺利潜入芝加哥的宅邸，然后对着淋浴房中女人的模糊身体开了一枪，最终却发现子弹穿透的是自己在这个世界上惟一相信的人的身体。此时他没有任何理由拒绝弥留之际的Diana的遗言，保护小萝莉免于阴谋家的毒手，一时间涌向心头的偏执、痛苦和负罪感驱使着他像当年奋不顾身地营救老神父那样，再度投入属于自己一个人的战争。同样为克隆人，同样从小接受着惨绝人寰的基因实验、药物注射、生理改造和残酷训练的Victoria唤起了47曾经的记忆，让他仿佛看到了另一个自己。他对自己的命运没有选择权，但却可以给Victoria第二次选择的机会，从ICA与Dexter家族手中拯救小萝莉，就是对自己的救赎……痛苦岁月的回忆，与Diana在过往任务中用鲜血凝结而成的信任，与Victoria在相识过程中的友谊，是诠释47这个“冰人”为何融化，甘愿为一个与自己毫不相关的陌生人赴汤蹈火所必要的铺垫。

然而这些用于揭示47内心“天人交战”过程的线索，在游戏编剧全部选择性无视。我们看到的就是一个清心寡欲，所有行为方式都符合杀人合同的要求，从不过问背后的是是非非的冷酷杀手，被目标临终前的几句话忽悠便“怒发冲冠为萝莉”。

这个本来可以在电影中好好发挥的针对留有遗憾的玩家群的切入点，同样也没有在电影中被被好好发挥，相反将男女主人公之间的互补与扶持，做成了秃萌哥哥调教女汉子共赴修罗场的模式。在影片风格上也十分保守地选择了一位追求视觉刺激元素的低成本动作片的套路，一味复制港式暴力美学和《黑客帝国》中的各种老梗，丝毫没有花费一张胶片对属于Hitman的故事进行延伸。

说到动作设计，至少在影片开篇的第一场戏中，还是能够看到了杀手的影子：47身在暗处狙杀目标，依靠各种高科技机关助阵，闲庭信步完成任务，深藏功与名而去，挥一挥衣袖，不带走一片云彩，虽然不符合47的行动特点，但至还没把他变成变成屠夫。然而接下来的戏份，就简直是让人不忍直视了。07版虽然爆炸、枪战场面泛滥，但至少还是将47定位于一个杀手，看到雌鹿直升机乱入，他还是要扭头就跑的。然而到了15新版，47更像是一个西服下面藏着一个加强连装备的超级战士。哦！不！应该是一个刀枪不入，人挡杀人佛挡杀佛的终结者！只是刚刚开始的时候，这位山寨秃爷还知道做做样子——同样的黑西装红领带，一尘不染的皮鞋，永远从容不迫的行动，冷静的判断力，熟练的掌握各种高科技，冷酷也不废话，周密的计划，出乎意料的出现方式，看上去还有点游戏的影子。可一旦行动开始之后，他便不管不顾地将自己的“暗杀”行动变成了地铁站、街头的屠杀表演，仿佛刚才做作的一切都是在和观众卖萌：“我说我是Hitman，你们还真信呀！”



■15版中的戴安娜首次以正面高清形象示人，饰演者是我国著名女星杨颖。



▲15版中植入了众多的广告。

结语

沉寂五年之后再次登场的代号47，在这个自称“杀手”的角色泛滥成灾的世界中照旧是那样耀眼，其Hold住全场的气场依然强大。

在47隐退的这段时间里，江湖上的确出现了不少自称杀手的新人与旧人。与这个光头酷哥相比，即将挥舞着武士刀登场的生化忍者Raiden还只是个小屁孩儿，他的偶像——顶着一张充满皱纹的老脸，念叨着“I m no hero... Never was. I m just an old killer... Hired to do some wet work”的“老蛇”，看上去更像是一个偏执的理想主义者。Altair、Ezio这些一身行头可以随意穿它个几百年的祖孙N代人，他们只是名为“阿萨辛”，实为男模的杂技演员。给自己剃了个光头之后终于搞懂自己“杀手”属性的Max Payne爷爷，他根本就是一个没事跑到巴西贫民窟中发酒疯的中二病患者。至于IOI旗下的两位只知道任着性子胡来的职业杀手——凯恩与林奇，他们连给自己“大师兄”提鞋的份儿都没有。没有飞檐走壁的绝技，也不屑于疯狂扣动扳机的47，是用肉身去抵挡子弹，用意志去抵抗伤痛，用信仰去对抗邪恶。他赢在意志，赢在技巧，赢在黑暗，赢在那份绝对零度级别的酷意。

传奇，仍将继续。

文 湖南DAWN
文 三日月
美编 心の永恒



生态平衡
——《巫师3 狂猎》同人短篇小说


■丹德里恩

他见过很多树精，但依然无法准确地区分她们，尤其是在杜恩·卡奈尔以外的森林。

她们都有着卷曲的头发，似乎从未借着林中清泉认真梳理过，发色的区别也不太明显。她们的脸庞都涂着胡桃汁绘制的条纹，衣裳都由棕绿相间的树叶与树皮拼合而成，色彩斑斓，与林中植物浑然一体。如果这就是树精卫士们的护甲，除了伪装，真是令人怀疑其是否具备基本的防护能力。至少在此之前，他从未见过一名树精，连同她那单薄的衣裳，被撕裂得如此严重。

森林依然鸣响着欢快的声音，鸟声悠扬，昆虫振翅，蜥蜴滑过草丛窸窸有声，微风掠过树冠沙沙作响，植物狂野又茂盛，桦树、紫衫、杜松、角树高高在上，吝啬地将细微的午后日光赐予地面，斑驳的光点在这名树精的身上游走，无精打采地触碰着她凝固的表情，似乎生命的消逝只是微不足道的常事。

他审视着她的伤口，还有她那不是蜂蜜色的头发。

“太可怕了。”一旁的吟游诗人惊恐地四下张望，橄榄色帽子上的羽饰孱弱地低垂着。“你觉得，这是什么东西干的？”他咕哝着，就像带着颤音，然而这只是自然反应，并非一贯的演唱技巧。

树精的腹部那几道深可见骨的爪痕依然清晰可见，蕨类植物倔强地从躯体下钻出来，覆盖住腹部流淌出来的内脏，可见树精的身体构造与人类大同小异。虽然惨不忍睹，但好在令人不快的气味被清新的青草气息冲淡了一些。

“杰洛特？你有结论了吗？”诗人不安地催促道。

“还不确切。”尽管狩魔猎人接过无数委托，他仍避免在两分钟内就匆匆做出推断。

“是不是奇奇摩，蜻蜓怪，要不然就是上次你说到的，这里的巨蜈蚣？”丹德里恩说，却又不敢直视树精的遗体。

[人物介绍]

丹德里恩：杰洛特的好友，他的才华和因此所惹下的麻烦同样令人印象深刻。但即便如此，在危急之时，他依然能为杰洛特赴汤蹈火。

杰洛特：白狼、布拉维坎的屠夫、传奇般的狩魔猎人。《巫师》系列小说以及游戏的主人公。

“虫类造成的致命伤害并不是刺穿，而是刺穿后的神经毒素。”杰洛特回答。“更何况这是爪痕。”

“那会是野兽吗？凶恶的狼？熊也有可能吧？”诗人小心翼翼地发起了牢骚，“杰洛特，我得承认，我有些想回杜恩·卡奈尔了。就算这是素材，但歌谣里的冒险情节我完全可以编造出来，之后只要你从专业角度帮我修正一些细节就好了。”

“没有哪个诗人需要长期依赖狩魔猎人来修正细节，而且即使修正了你又听不进去。”杰洛特说，“你的《蔷薇为谁而开》里有个严重的错误，皇家翼手龙是类龙生物，并不能像龙一样喷吐火焰。但在《庞塔河之爱》中，这个错误你又犯了一次。”

诗人辩解道：“我知道，但那是为了舞台效果，为了我那些忠实观众。你们狩魔猎人还真是不懂艺术的死心眼。”

“你的民谣小调的确扣人心弦，但你的忠实观众是那些听见风就是雨的可怜农夫，还有那些抱有春闺幻梦的城镇姑娘。”

“恕我直言，我曾在北境多名女公爵面前献唱，也曾是从庞特凡尼斯到范格堡的酒馆的座上宾，而且我现在还在懊恼，该不该公布我现在的收信地址呢。”

“在对骑士文学的迷恋程度上，我看不出她们和农夫女儿的区别。”

“如果你认识安娜·亨利塔，你就不会做出这样的结论了。”丹德里恩耸耸肩，“等我们走出了布洛克莱昂，我有浓厚的兴趣再度前往陶森特，在卓尔不凡的公爵夫人那儿首演我的新歌谣。你也要来吗，杰洛特？”

[TIPS]

安娜·亨利塔：陶森特的女公爵，丹德里恩因被误以为与她有染而曾被公爵追杀。顺便一提，陶森特也是《巫师 3 狂猎》DLC《血与酒》故事的发生地点。

“我没有兴趣去欣赏你那极富勇气的幽会。”杰洛特说，“她的丈夫已经发出通牒，要将你千刀万剐。”

“这其中可能有些误会，”丹德里恩尴尬地说，“即使这样，与其一直待在这深山老林里，和一群欲望强盛的树精朝夕相处，我宁愿去找个乡下酒馆，去寻找我的人类知音。你知道吗，杰洛特，这已经是第六个晚上了，昨天是艾琳、艾奥温、艾奥迪伦、艾玫菲尔，还有艾什么……”

“丹德里恩，”杰洛特打断他，“我既然没有冲到你的舞台上去表示抗议，那么你可以在我的工作场所中安静一下吗？”

“好吧，早点做完对我们都有好处。”丹德里恩放低了声音，“那么，是狼群吗？你对付得过来的，对吧？”

“不是狼群，也不是熊，”杰洛特打量着伤口的尺寸，“如果是一只 4 尺高的狼或是狼人，倒可以解释这一切，但它们一般都会将猎物啃个精光，从不浪费。”

“那会是林间妖灵吗？”丹德里恩胡乱猜测。

“妖灵很少展现实体形态，所以一般不会留下这么潦草的现场。”杰洛特凝视着遇害者身边的四趾足印，“也不会是涅库拉特和卡塔卡恩，因为它们并不排斥类人种族的血液。”

“啊哈！我猜，这支攻击奏效的箭就是重要线索吧！”丹德里恩将一支箭杆递向杰洛特。

杰洛特接过箭杆，发现它快要断成两截，箭羽是姜黄色的山鸡翎，箭头上残存着一点肉块。狩魔猎人灵敏的嗅觉放大了血肉的腥味，随着逐渐变小的爪印，这种血腥味飘向与两人来路不同的森林深处。

粘连在肉块上的灰黑毛发直观地验证了这只野兽的种属，以及身手——看来，树精临死前只来得及放出一箭，而且并不致命。在杰洛特的认知中，优雅而残忍的树精可以一箭击毙罔顾警告的森林闯入者，乃至林地矮妖与巨型爬虫。箭法出众的她们极少会让对手近身。

但同时她就像花瓣一样容易凋敝。以不体面的方式，倒在地上的树精面色惨白，嘴唇乌青，阳光没有照到的嘴角凝结着碎冰。

“狼人的可能性最大。”杰洛特说，“但是，在奥森弗特，你的导师会如何称呼一只对猎物没有食欲、又会口喷寒霜的狼人？”

“看在梅里泰莉的分上，能不能选一条没那么多角树和黑蒺藜的路？”丹德里恩气喘吁吁地说。“我就要失去一条面料上乘的裤子了！”

[TIPS]

梅里泰莉：最古老的信仰之一，同时也其中是最广为流传。是北境列国最主要的宗教。梅里泰莉女神由三位形象组成：无忧无虑的少女、成熟的怀孕女子、弯腰驼背的老妇人。教派宣扬爱与和平。

杰洛特循着气味，向着森林的北方移动。追踪不允许抄近道。他用手遮挡着不时迎面而来的枝叶，枝叶弹回来，抽打在诗人脸上，引发一阵呻吟。

沿路不少灌木被折断压弯，然而沿着追踪路径，另一种气息也慢慢明晰起来：有些像用苦橙叶和迷迭香调和而成的草药，两种植物混合散发出隐隐的香味包裹住汗液的气息，与淡淡的血腥气味交织着。杰洛特意识到，这个落荒而逃的家伙至少被狼人追了很长一段距离。

“可以慢点儿了吗？”丹德里恩不满地说，“真不敢想象，六天前你的右腿还全是碎骨。”

“我也不喜欢精灵熬的药膏，臭不可当，比最难闻的魔药还要更胜一筹。”杰洛特放慢脚步，“但是坦白说，它比南尼克夫人的灵药还管用。”

[TIPS]

南尼克夫人：又被译作“南娜卡夫人”，艾尔兰德（Ellander）其中一座梅里泰莉神庙的领袖。与杰洛特相识，并对他如母亲般关爱。杰洛特曾在破除弗尔泰斯特女儿诅咒的过程中受伤，期间受她的照顾。

“至少现在是的，但战斗又是另一回事了。上次你怎么说来着，步法远胜花招。”

“我也期待着试验我的瘸脚步法。”

“早点回到城里对你的腿伤恢复有好处，我们为什么不继续赶路呢？”

“因为这儿可能有一名无辜的人类。”杰洛特指着不远处，“他没准躲在那间小屋里。”

林中小屋并不奇异，房屋主人即有可能是辛劳的樵夫、隐居的教徒、战场的逃兵，也有可能是神秘的草药师、云游的德鲁伊、凶恶的劫匪、住不惯高塔的法师、守株待兔的食人魔。在树精聚居的布洛克莱昂出现一间人类的小屋就令人费解，树精的最高统治者仍未与文斯拉夫王达成任何领地协议，没有艾思娜夫人开恩，每个擅闯森林的人类都再也无法走出森林，甚至连记忆也会被富含单宁酸和致幻成分的布洛克莱昂之水洗净。

这间小屋不大，呈现北方的常见风格，以雪松木搭建主体，樟子松作梁，桦木作门，橡树作窗，遮得非常严实，无法看清屋内的情况。小屋被刷上了隔潮的树漆，门上镶嵌着铁钉，还钉着一个歪斜的黄铜门环，还未生锈。小屋三面环树，浓重的树荫笼罩着小屋，伸向烟囱出口的桦树枝叶被熏得乌黑。

“我们该怎么办？”丹德里恩不知所措。

“友好地去敲敲门，得到主人允许再进去。”狩魔猎人的右手伸向左肩，挑选了一下，最终拔出银剑，“再把武器奉上，作为见面礼。”

杰洛特用左手画了个昆恩法印，周身环绕着的空气发出持续的嗡鸣，这道真空的屏障无法维持太久。他挥舞着刚涂过诅咒之油的银剑，划了个半圆，调整下持剑姿态，示意丹德里恩保持距离，缓步接近小屋，狼头徽章发出微弱的震颤。

杰洛特稍微用力一拉木门，木门发出刺耳的吱呀声，但并未开启，或许从里边锁上了。

“拨一下门栓，门自己就会开的。”一个低沉的声音招呼道。

杰洛特不得不迅速地拨开门栓，冲进房内，用细密的瞳孔扫射屋内，发现一个男人躺在一张松软的床上。

“你就打算这么躺着招待客人吗？”杰洛特剑不离手。

“尊贵的客人，糕饼和黄油就在床头柜上的箱子里，请您自便。”这个男人咳嗽了一句。“顺便一提，我也是客人。”

黄铜烛台并没有点亮，黑暗中有一点火光明灭不定，来自这个男人嘴里叼着的燃烧的细棍，散发出有些呛人的烟雾。

“这名缺席的主人是出门采集蘑菇去了，还是被你撕成了碎片？”

“我宁愿喝蘑菇汤。”

“但是天性从不说谎。”

“你还没到能判定我的天性的地步。”

“我的客户让我见识过很多东西，我敢说，我至少对你一知半解了。在变身之后，受诅咒者不会保留变为野兽时的记忆，但至少能观察出身体的异样。”

“比如呢？”

“比如你那粗壮多毛的手臂。”

“这样的话抱起姑娘来不就更方便了吗。”

“你确定你的指甲不会划伤这位姑娘么？”杰洛特察觉到昆恩法印的效力在减退，“还有，你真的不打算掩藏下你的长耳朵？”

“年轻人，这样听起来不就更清楚了吗？”男人有些不耐烦，“够了！我厌烦了一个古装爱好者和我煞有介事地说着几百年前的台词了！毒素让我不能重新施用魔力，我躺着是为了降低血液流速，以便于我的身体更快地降解毒素，让我看上去和你一样，这是我们这行的规矩。即便如此，我仍有力气去对付不怀好意的家伙。陌生人，你要是不打算突然袭击，你还想知道什么？”

“杰洛特！”丹德里恩悠扬的声音传入屋内，“屋里有什么吗？有没有李子酒，蜂蜜酒也行。我快渴死了！”

“恐怕你得在外面多待一下！”杰洛特往屋外回应，他的头转过一个很小的角度，以确保视线不离男人。

“屋里很宽敞。”男人好客地说。

“但容不下一头狼人和一个人类。”

“你那位朋友是狼人？”

“我指的是你，纯种狼人。不过你应该在夜间活动。白天你应该躲在洞穴里，而不是像个宿醉的酒鬼一样窝在床上。”

“那是因为我受了伤。”

“回答我，你是什么？”

“名字是毕格比・沃尔夫。”

[人物介绍]

毕格比・沃尔夫：游戏《凡尘之狼》的主人公，漫画《成人童话》的角色之一，童话镇的警长，因某种原因从美国的曼克顿“穿越”来到布洛克莱昂。

“姓名不重要。”

“当然重要，这是我们身分的伪装。”毕格比掐灭棍棒，“我不妨直说，我们是独一无二的，樵夫是那个樵夫，野兽是那个野兽，美女是惟一的美女。总之，一个普通的人类名字可以让我们混在人群中间，默默无闻，没人在乎这个名字的主人，只要不做出出格的举动，还有及时购买魔力，就不会被丢到农场去，和一堆奇形怪状的所谓的‘童话生物’朝夕相处。”

“我希望魔力不是人肉的代名词。”

“拜托，不要拿我们几百年前的食谱说事儿。”毕格比冷哼了一句。“你以为我是什么？专门哄骗小姑娘上门造访的大坏狼？”

“我见过许多人间之狼，还有许多披着野兽毛皮的可怜人。我不知道你属于哪一种，但至少不是受诅咒者。”

“长生不死就是一种诅咒，但我不会去做些失去理智的事情。事实上，我曾经负责调查很多会让人失去理智的事件。告诉我，你又是谁？”

“利维亚的杰洛特，狩魔猎人。”

“姑且认为是一个角色扮演游戏吧。我在哪里？”

“你躺在一张舒适的鹅绒床上。”杰洛特说，“它坐落于布洛克莱昂，一片广阔的原始森林，树精最后的保留地。”

“从没听过。如果你神经错乱的思维没有和你的服装一样停留在中世纪童话故事的话，告诉我，今年是哪一年？”

“1267 年。”

“老天，至少我们还能交谈。”男人叹息，“那拜托说得明白点儿，这个布莱克洛恩是什么，在哪儿，我从这儿要怎样回到曼哈顿，噢，你知道曼哈顿吗？”

“那里分布着矮人的矿洞，猫人在玛哈坎的山丘上横行。”

“曼、哈、顿，整个美国的经济和文化中心，我们社区所在的巨型城市，繁荣、污浊、无聊。”

“我不知道。”

“我猜也是。”毕格比长叹一口气，“有些时候我真怀念森林里的日子，没事去骚扰下科林，去抢点黄油饼干，还有与蠢樵夫干上一架，但是薇薇安那档子事让我心神不宁，我必须回去。”

“你怎么来的？”

“传送门，就像我在哥特大桥碰到的那个。我不知道歪男被捕后，还会有谁在装神弄鬼。”

“我不喜欢穿越传送门的感觉。”

“我也不喜欢，尤其不知道门后会通往哪里。”

“你为什么要走进去？”

“有个女孩走了进去。准确地说，那个传送门就是从她身上产生的，她被一团蓝绿色的光芒包裹着。”

杰洛特绷紧神经，不敢怠慢。“女孩？什么样的女孩？”

“我仅仅看到了背影，身高 5 尺左右，削瘦，衣着和你一样奇怪，穿着灰色的夹克，夹克的兜帽是红色的，好像是灰色的短发。”

杰洛特叹一口气，“这是个高大的女孩，比维吉玛的吸血妖鸟殿下还要伟岸。”

“噢，我是来到了侏儒的国度吗？这个高大的女孩还不到你的肩膀，巨人阁下。”

“我们描述的肯定不是同一个度量单位。”杰洛特有些急迫，“我也在找一个女孩，和你说的这个很像。她去了哪里？”

“我不知道。”毕格比的气息变得平缓，“我以为是她失去了魔力，在大庭广众之下露出本来面目，是严重违反社区原则的。当我拍到她肩膀的时候，我看到了她绿色的眼睛。”



■毕格比・沃尔夫

“然后？”

“然后我就来到了这里。这还不够明显吗？”

“穿着睡衣被传送到一间卧室？你还不能说服我。”

“我承认衣服有些发皱，我没时间熨烫，但这是最普通的基本款衬衣，曼哈顿任何一家打折店都能买到。”毕格比正了正领子，他恢复成一个男人的模样，鬓毛化成褐色的头发，但依然油腻无比，络腮胡在粗糙的脸庞上蓬勃生长，同样浓粗的眉毛下，尖细的瞳孔逐渐扩大变圆，随后与常人无异。“而且，我是跟随气味来到这里的。莫非你也是如此？”

“我是闻着血腥味来到这里，但是奇怪的是，这种味道并不来自你的身上，你身上有苦橙叶和迷迭香的味道。”

“那是我的廉价古龙水。我为什么要有血腥味？”

丹德里恩还在无助地呼唤。“杰洛特！我可以进来了吗？”他怯弱地说道，“森林里的夜色比我想象中来得更早。噢，我好像听到对面树林里有什么动静。你能出来吗？要不我进来？”

“我在收拾屋子，马上就好！”杰洛特说，“别担心。那或许是一名路过的树宁芙，记住微笑，只看她的脸。”

“作为人类，你懂的还挺多。”

“我喜欢你一口一个‘人类’地称呼，而不是吐着口水叫我突变者、怪物。”

“杰洛特，我们都不是怪物。”

“我同意，所以那名不幸的树精一定是厌倦了一成不变的生活。”

毕格比坐起身来，让杰洛特松弛的右手再度握紧了银剑，法印已经彻底失去效力。

“直截了当地说吧，我不是凶手，更不知凶案现场在哪儿。”毕格比目光如炬，“随你怎么说，我在密林中挨了一发淬毒的冷箭，然后跌跌撞撞地来到这个小屋，躲避有可能的进一步攻击。我错了吗？好吧，对我最准确的指控也只会是擅闯民宅。”

“我确信我听到的不是幻觉！什么东西在那嘎嘎作响！”丹德里恩不住地请求，“如果那是什么不懂风雅的东西，诗歌恐怕无法让它填饱肚皮。杰洛特！请向它致以狩魔猎人的问候。”

“无论你是否相信我，我们没必要在这里纠缠不清。”毕格比毫不犹豫地走下床去，“如果你允许，我倒是想去看看那边的动静。”

杰洛特不置可否，看着毕格比擦肩而过，走出门外。

“啊哈，杰洛特，我以为你在里面生火做饭了，等饭菜上桌你再邀我进门？”丹德里恩顿了一下，“然后请问你是谁？”

毕格比神情严肃，“滑稽的小丑，你应该关心下你身后是什么。”

吱嘎的声音越来越近，在一棵古老橡木的后面，发出声音的生物从幽暗的树丛中登场。

生物高大的身躯让毕格比不得不略微昂头看去，他看到了一个白森森的麋鹿骷髅，形似树干的躯体上覆盖着青苔，点缀着不知名的动物尸骨。扭曲的木质上肢的末端结成一对尖利的爪子。头颅与肩膀之间连接着一块粗糙的亚麻布，在原属于脸的位置只构成一个空洞，就像一张没有实体的脸。麋鹿骷髅微微俯身，带着难以看穿的表情——如果它有的话——打量着三人，吱嘎的声音从体内传来，就如法师制造的傀儡，它们在活动时，内部也是有规律地发出机械运转的响声。

“什么鬼东西？！”丹德里恩尖叫着逃向木屋的方向。

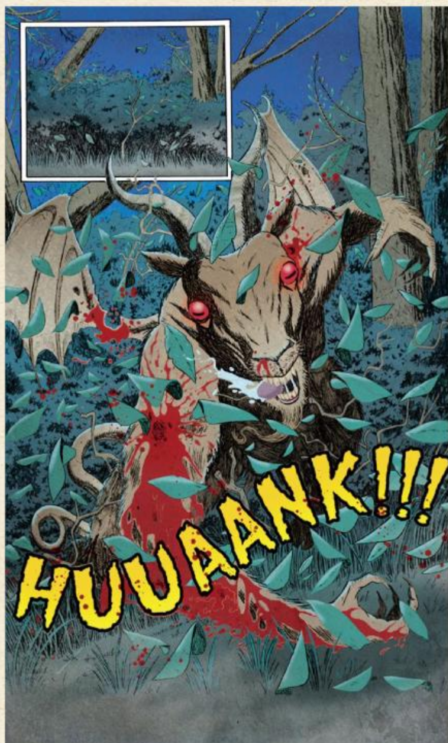
毕格比却迎上前去。

“太好了，这是我们最不想遇上的东西。”杰洛特咬着牙说。“黑暗森林中的终极恐惧。”

“放轻松。”毕格比不屑一顾，朝着它打招呼，“嘿，你是不是也被传送到这里来了？咱们还能搭个伴回去，泽西魔？”

[TIPS]

泽西魔：传说中的两足有蹄类飞行生物，身长 1 至 1.8 米，全身覆盖黑毛，长着马头，拥有深红色的眼睛和蝙蝠般的翅膀。



▲毕格比印象中的，同时也是《成人童话》中的“泽西魔”。

太晚了，毕格比的老朋友一下刺穿了他的右腹部，又沿斜下方撕扯。

“白痴！”杰洛特在腰间缠绕着的试剂瓶里摸索着残物剑油，“通常这种情况下，我们是能跑多远就跑多远。”

“我知道，我知道，我让你在当铺里难堪了。”毕格比恨恨地说，将冷酷的朋友一把推开。血从他重创的伤口处喷涌而出，但他依然镇静自若。“你也没必要记恨于我。”

又是一下，噗嗤一声，他腹部的另一侧也遭受一击。

“嘿！”杰洛特喊道，“我从来没听说过，狼人和鹿首精怪有过交情！”

“我不是狼人！”毕格比忍住疼痛，转而抓住扎在身体中的那只巨爪，试图拔出来，“但如果你还改不了袭警的毛病，我会再一次狠狠踢你的屁股！”



“醒醒吧！这不是你的老相识！”狩魔猎人几步冲上前去，“让开！”

在落日的余辉中，银剑反射出冷月一般的寒光。没有任何多余动作，杰洛特径直斩向树妖的前臂。先是一声破风的尖啸，紧接着是笃的一声，就像斧头劈入干燥的橡树，银剑陷入进去。树妖本能似地扭动上半身，紧握银剑不放的杰洛特被甩在空中。与此同时，毕格比再次尝试将树妖推开，他迈出右脚踏在树妖的下肢，借着力道，用力一蹬，终于让自己摆脱树妖的右掌。

树妖正对着挂在左臂上的杰洛特挥舞着空出来的右掌。

只见狩魔猎人左手敏捷地勾勒了一个阿尔德法印，空气能量急速聚集，发出一声爆鸣，结结实实地击中了树妖的躯干，两人朝相反方向摔去，不过杰洛特也顺利地抽出了银剑。他用银剑撑地，蹒跚地站起来，将剑贴着面颊，直指前方，这是标准的进攻姿态，也便于在最短时间内切换成斜向格挡动作。他的耳朵里嗡嗡作响，久未平息。

鹿首精怪机械地站起来，它的视线转向毕格比，缓缓地跪了下来。

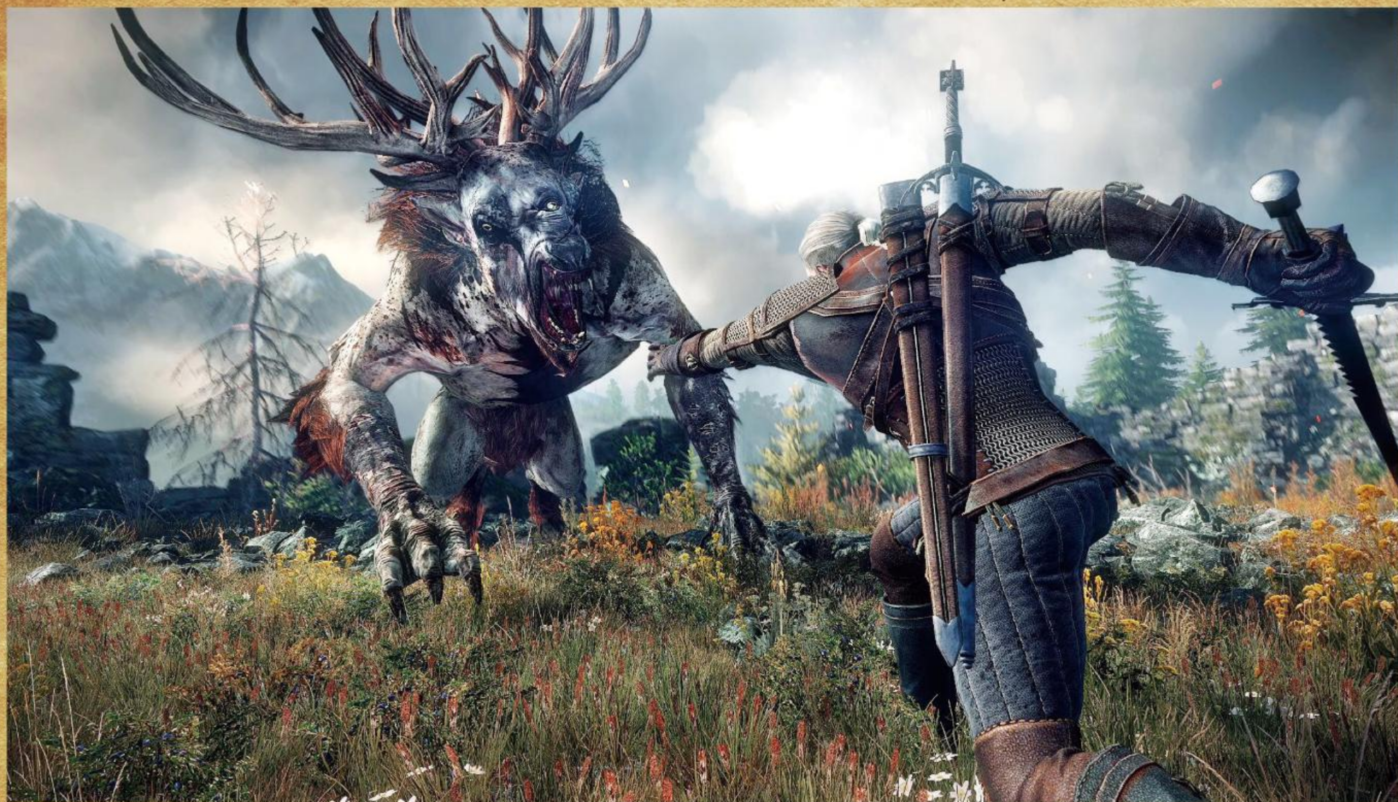
“混账东西，我每个月要花多少钱买同一款衬衣！”毕格比喃喃道，喘息不已，捂住腹部，那里一片殷红。“你知道错了吗？”

“当心！”杰洛特赶紧跳向一旁。

毕格比来不及做出反应，从地底猛然突出的粗壮枝条贯穿了他的双腿，有一条洞穿了他的肺部。

这些枝条就像植物的根系脉络，在泥土中蛇行，最后收缩回到树妖的上肢。杰洛特飞跃而起，抢身上前，对着与自己肩膀位置平行的鹿首转动剑刃，转瞬之间，剑花四下绽放，树妖的脖颈处留下了数道剑痕。树妖从骨腔发出恐怖的嚎叫，麋鹿头骨产生了细微的裂缝，后背留下的切口边缘发出滋滋的声音，似乎在逐渐融化木质的后背，那是剑油的魔法效应。

“杰洛特，用火！”丹德里恩从房内探出头来，不顾一切嘶喊出自己的战术思想。



杰洛特不发一言，以动作做出了响应，稠密的火舌从掌前的位置喷射而出，继而化为一条苗条的火龙。虽然短促，但仍有效地点燃了树妖上身的枝枝叶叶，落在苔藓上的火星则马上消匿无踪。

树妖扭动着站起来，右手巨掌横扫过来，杰洛特预感无法招架，脚尖旋转，躲闪避开。在他意识到跳错了一个方向的同时，另一只巨掌穿过枝叶燃烧的烟雾，重重地刺向他的腹部，紧身皮衣外的链甲叮啷作响。杰洛特重重地摔向地面，一阵剧痛袭来，超过任何一次狩魔猎人训练时的皮肉之苦。

树妖不紧不慢地逼近他，吱嘎作响。

“梅里泰莉啊！”丹德里恩带着哭腔，“快起来！杰洛特！”

一个上身庞大的身影在树妖身后出现，从背后扯住树妖的两臂，橙色的瞳孔放射出怒火。树妖挣扎着，左臂眼看就要挣脱掌控，却被一双多毛的巨爪重新钳制住，粉碎了这种抵抗企图。

“巴甫金的胡子！克莱恩的拐杖！”毕格比的声音变得沙哑，更加低沉，“我要怎么处理这东西！”

“别松手！”杰洛特来不及惊异，他能感觉到肾上腺素汩汩涌动，这让他的近身动作至少快了一半。他拨开树妖挥舞的前掌，纵剑横劈，涂着剑油的银剑从正面横切树妖的脖颈处。就像在河水中舞动刀剑，银剑克服难以置信的空气阻力，艰难地将树妖后颈处的麻布划开。

树妖的挣扎突然停顿，不再嚎叫，身体崩裂，伴随着一阵浓黑的烟尘，像柴禾一样散落一地。

“给我当心点！”一个毛茸茸的脑袋咆哮着。“我指你的剑！”

“出来吧，丹德里恩。”杰洛特意识到屋内悄无声息。

“或者我们进去，为房屋的主人准备晚餐。”毕格比建议。

“我在野外见过许多衣衫褴褛的人，他们大多是穷困的流民，还有一小部分是狼人。”杰洛特精疲力竭地坐在地上，吞吃着水果干，剑尖仍不忘指向缓慢恢复成人型的毕格比。“你的新型衬衣弹性不错。”

“你不介意把剑换个方向吧，杰洛特。”毕格比没法控制他的声音不像是野兽的低吼，也有可能是真的生气。“我开始相信我们不是处于一个位面了。论身手，你的确不像人类。”

“你也不像狼人，与你的同类相比，你太矮了。”

“我不是狼人。”

“狼害怕附子草和乌头草，白芥子与细辛会让它们转身就走，在此基础上，狼人害怕银制品。”

“陈腐的知识。”毕格比啐了一口，“我可以亲手把它们摘下来，戴在白雪的头上，只要她不讨厌紫色。”

“但你表现出对银制品的恐惧。”

“我不否认我的这一弱点。”

狩魔猎人收剑入鞘。“我们狩魔猎人的信条是不杀智慧物种，除非它对人类构成威胁。”

“讽刺的是，我的工作是不让人类，或者我们中的一员对我们的生存构成威胁。”毕格比冷笑，“那么，关于你所描述的凶杀案，我可以被排除嫌疑么了？”

“仍然不能。但是狼人袭击树精，我可以将其视为生态平衡的一个片段，这不归我管。”

“我不是狼人。”毕格比再次强调，“总之，我可以回家了吗，长官？”

“接下来打算怎么办？”

“寻找那个将我带到这里来的女孩，看她有没有办法再搭我一程。”

“希里。”

“嗯？”

“辛特拉幼狮，上古血脉之子，可怜的孤儿。”杰洛特点点头，“当你找到她时，请务必护送她去凯尔莫罕，她知道地方。”

“意思是我们分头寻找？”

“对，但首先让我们先一起走出布洛克莱昂吧。我知道出去的路。”

“好吧。”毕格比问，“那么，你不追查血腥味的来源了？”

一支箭准确无误地射入毕格比的右眼。

“天杀的！怎么总是我！”

强烈的毒药刺激让他毛发竖立，露出尖锐的獠牙。

杰洛特迅速地滚开，他刚坐着的位置马上落下另一支箭。他拔出钢剑，警惕地面对正被黑暗侵蚀的密林。

“Ce á dmil！ Esse á 葛温布雷德！And ú ne 艾思娜！”杰洛特大喊。

[TIPS]

葛温布雷德：布洛奇隆树精对于杰洛特的称呼，意为“白狼”。

报以回应的是第三支箭，精确地扎进抱头咆哮的毕格比的腹部。

密林深处闪烁着幽冥的绿光，一双，两双，三双……狼嗥果然响了起来，悠长，而且距离近到可怕。就如收到指令一般，群狼从树丛中奔突过来，在一头体格壮硕的座狼的带领下，冲向毕格比。它们一跃而起，纷纷撕咬住衬衣下摆，有些直接咬在腿上，正如它们展开群体狩猎的一贯方式，死死咬住猎物。群狼的犬齿深陷在猎物的肉里，任其如何剧烈摆动，也毫无松动的迹象，

直至猎物力竭投降。一只灰狼试图踩着同伴的身体，向毕格比脆弱的动脉咬去。

他惨叫一声，继而愤怒地咆哮。他空出右手，攥住这只冒犯他的狼的身体，将柔软的腹部拧向自己，狠狠地咬了下去，狼身血如泉涌。毕格比粗暴地甩开它，沐血的狼撞上一棵赤杨树，发出呜呼一声。

“滚开！畜生们！”他双手乱抓，利爪在几只狼的身上划出道道血痕，一只狼从其大腿上松脱，但并不放弃，和一些同伴环绕着毕格比奔跑，伺机发动第二次进攻。

狼群丝毫没有退却，毕格比忙着将挂在身上的狼一只只扒下来，就像一场没有尽头的厮杀，血腥味越来越浓。

“帮我一下！”毕格比痛苦不堪。“还是打算看一场新的生态平衡？”

杰洛特要对付自己的对手，一只和他印象相符合的狼人。

这只狼人毛发纠结，肮脏污浊，只有吻部稍白，充血的眼球闪着暴虐的光，紧紧地注视着狩魔猎人的银剑。细长的耳朵抖动着，关注着另一边的动静。狼人的獠牙似乎比毕格比的还要长上几寸，它低嗥着，前身伏地，后肢像压紧的弹簧一样。他看见狼人身上红色的披肩和红色的护腕，有些犹豫，而这时狼人扑了上来。

杰洛特勉强躲过，呼吸仍未变得凌乱。狼人落地时溅起泥块，它立即调整姿态，以更低的身姿瞄准他，或许刚才只是试探。

“我在见证新的头狼的诞生！”他横举银剑，护住上盘，全神贯注地准备迎接下一次扑击。“不过我这也有点麻烦！”

一声巨响从毕格比缠斗群狼的方向传来。

杰洛特用余光匆忙瞟了一眼。

他看见了一头巨型的灰狼。

“你果然不是狼人。你就是狼。”

巨狼的鼻息中蕴含着逼人的寒气，一只灰狼耷拉在它的口里。狼群在犹豫之后，仍然没有放弃进攻，它们集结起来，从四面八方冲向巨狼。巨狼深吸一口气，对着四周喷出极地冰霜一般的气息。

其中包括杰洛特所在的方向。

看到气息的来袭，杰洛特熟练地画出伊格尼法印。

“轻点儿！你弄疼我了。”

“嘿，你刚才弄疼的是我。小姑娘。”

换上了一身衣裳的女孩被杰洛特轻轻地放在床上，她不服输地哼了一声。

“你是谁？”

“无名之辈。”小女孩解释，“我妈妈教我这么回答陌生人。”

“好吧，警觉的小姑娘，你是这间屋子的女主人？”

“第一，这房子不是我建造的；第二，你还看到了其他人了吗？”

“没有，你看到了吗？”

“他们全死了。我的伙伴们。”

“战争年代难免死人，非人种族的生存空间也在进一步被压缩。”

“我是说和我一起来这儿的人类伙伴，我的同学。”

“同学？”

“克雷伊登工程学院的同学。”

“为什么会跑到这里来？”

“克雷伊登发生了宫廷政变，王后死了，国王也死了，王子失踪了，没有拨款，学校也停课了，新国王的人和老国王的人在城内混战，我们趁乱逃了出来。”

“你的家人呢？”

“我的爸爸妈妈在诺维格瑞做航运生意，家里只有老管家艾格华德，我不喜欢他。”

“家永远都是人最好的港湾。”

“我知道，但是打仗的时候，诺维格瑞关闭了城门，从克雷伊登过去没有河道，我也没有钱，我回不去。在狂风原野的十字路口我们遇上了劫匪，还有女巫猎人，我妈妈说，要躲开他们，我们就慌不择路地来到了这里。”

“你们有多少人？”

“刚开始有二十多人，现在只有我了。”

杰洛特皱着眉头，“发生了什么？”

“那些绿色的女人用弓箭杀死了他们。”

“这里是布洛克莱昂，树精们厌恶人类，尤其是抱着强烈敌意的人。”

“我们怎么知道？我们也没有敌意。然而迎接我们的不是警告，而是箭雨。”

“你们干了什么？”

“我们迷路了。”

“仅此而已？这不是她们袭击的充分理由。”

“有什么理由要置人于死地？安德烈折断了一些角树枝干作为篝火的材料，布坎维大声咒骂这片森林，斯特拉夫拆毁了一些木棍组成的圆环，兰伯特割伤了纳斯沃尔的手腕却拒绝道歉，莉莉丝信奉永恒之火，我是个混种狼人。”

“那不是圆环，那是祭坛。你惹恼了鹿首精怪，或许正是这点，让树精们大为光火。”

“我们不知道！什么树妖、树精无处不在，还有恐怖的爬虫，活下来的人都死了，只有我和安德烈逃到了这里。”

“安德烈呢？”

“死了。被射死了。”

“被谁？”

“被一个紧追不舍的树精。”对于不快的回忆，女孩言简意赅，“我拼尽全力杀了她，还用上了‘北风’炸弹，化学课的老师教过。”

和衣而睡的丹德里恩翻了个身。杰洛特陷入沉默。

女孩用红色兜帽紧紧裹住头，几缕麦芽色的头发不安分地留在额头旁边，“我发誓，在我找到出去的路之前，我要杀掉每一个拿弓箭对着我的树精。”

“我会带你回诺维格瑞。”杰洛特说，“另外，我们像树精吗？”

“他像。”女孩望向床的另一侧，重新化为人形的毕格比·沃尔夫胸膛起伏，伤口愈合得已经无法辨别。“尤其是他的奇怪的衣服。”

“树精基本只有女性。”杰洛特道，“那我像吗？”

“你像女巫猎人。”

“我是狩魔猎人，如果你伤害人类，我也不得不对你采取措施。”

“哼，我不会伤害好人，我妈妈说我将带来人类和狼人和平共处的伟大时代。”

“那他呢？他看起来毫无威胁，除了有时比较自大。”

“他是个胆小鬼，但我不能让他惊动你们。我还指望着他能带我出去。”

“噢，他并不能。”杰洛特啜饮了一口瓶装的维吉玛冠军，“总的来说，你会控制自己的能力，而且只有史凯利杰群岛的乌弗海登才会统御狼群，你的箭术也不赖。你是怎么在丛林里生存下来的？”

“别问了，好吗？”

就像受到烈酒的勾引，清醒过来的毕格比坐起来，揉揉眼睛。

“向你致敬，布洛克莱昂的狼王。”杰洛特举起酒瓶。

“见鬼。”毕格比用精致的被单裹住赤身裸体。“请给国王一件新衣。”

“白狼。”女孩扯了扯杰洛特的衣袖。

“什么？”

“我们还会再见面吗？”

“宿命自有安排。”



文 竹田裕一郎 译 初心者 美编 NINA

Doll重生 异度之刃X短篇故事

XenobladeX Short Story

这是发生在官方网站上公开的短篇小说《Blade 诞生》之后、游戏本篇开始之前的，不为人知的故事

1

“哇——这下可惨了。”

琳丽・库说着，几乎要哭出来的样子。这里是新洛杉矶（NLA），Blade区的一角——Doll整备区域。

“啊，琳，别难过了。我不要紧的。”

从左手的手肘到手指都不见了的古因，慌忙安慰起她来。正想要摸摸她的头，右手却挥空了。琳从他的身边走了过去。

“好容易拿到的Urban,现在修不好了……”

她走到古因背后的铁块旁边蹲了下来。就在几个小时之前，那还不是铁块，而是型号为UD0220 Urban.ST的Doll。

所谓Doll，是地球人类从母星带到行星米拉的人型机动兵器的总称。它们采用了从外星带到地球的科技研发，是迎击外星人的王牌。不，准确地说是曾经有望成为王牌。

可是，那样的希望也已经破灭了。因为在两个外星文明来到地球附近发生冲突的过程中，人类能够做的只是将仅有的几艘恒星间移民船送上太空罢了。

而其中的一艘移民船，就是降落在了行星米拉的“白鲸”。虽说降落，但其实是坠落而不是着陆。在宇宙空间时，遭到外星文明的追击部队捕捉的白鲸发生了解体，只有一部分的区域成功在米拉的地表实现了软着陆。

所幸的是，位于白鲸船内的居住区几乎没有损伤地降落到地面。在这个以原型都市来命名的NLA，白鲸的船员们将居住区作为据点，开始为生存而战斗。

从地球起飞的移民船之中，到底还有几艘健在，也还是未知数。说不定白鲸其实就是最后的一艘。如果是这样的话，这些船员就真的是人类文明的惟一后继者了。人类持续传承的基因、文明、技术和记忆——对于看重这些东西的人来说，不管是哪一种，都绝对不能让其断绝。

在地球附近的会战时，Doll未能与两个外星文明拥有的战斗力匹敌，但在之后的许多次战斗中还是展现了符合人们期待的能力。

而在离开地球两年后——追击而来的外星文明的生命体兵器群，正是由配备在白鲸上的Doll部队所击退。之后，在行星米拉上确保船员们免受原生生物所威胁的，也是Doll部队。虽然未能保护曾经的家园，但绝对要创造第二个故乡——Doll部队的驾驶员们无不充满着这样的气概。

在白鲸船内，曾经由属于地球联合政府军的高级将校掌管着军事。然而在NLA开设之后，作为船长，有着准将级别的纳吉・健太郎宣布将军队解散。士兵们也就成为了新设的民间军事组织Blade的一员。

像是琳这样，原本是平民的，还有像古因这样，原本是军人的人们，都各自为了NLA的发展和人类的延续而成为了“Blade”贡献自己的一份力。这就是在白鲸着陆之后，经过了大概一个月的日常生活。

“轻骨架弯曲，不能复原……电子部件超频全灭……还能用的，大概就剩下膝盖下面的伺服机构了吧……”

琳既爱惜又哀伤地抚摸着名为Urban的Doll残骸。又一边指着一边盯着部件，确认它们的状态。虽说白鲸的Doll生产区域已经被回收，

生产线也已经准备妥当，但是在这种严酷的环境下，实际运行的 Doll 损耗非常明显，还不得不从无法修复的机体上回收部件。琳虽然只有十几岁，却有着足够的知识和技术去作出这种判断，同时，她还隶属于负责开发和修理机械的工会“Arms”。

“抱歉了，琳。古因那家伙，还是太嫩了。他一见到特异体就慌。”

为那台报废的 Doll 而替古因道歉的人，是伊莉娜·阿库洛夫。她从联合军时代开始就是他的上级。两人都从属于讨伐原生生物的工会“Interceptor”。所谓的特异体，就是突然发生变异而巨大化、凶残化的原生生物。就算是 Doll，也会陷入苦战。

“被偷袭是没错啦，但是我可没有慌。只是燃料突然用光，动不了而已！”

“哈？你这人怎么赖到机器头上了！”

伊莉娜白眼了古因一下。在还属于联合军特殊作战车辆教导队的时候，她就已经接触到了开发阶段的 Doll。Doll 要从母舰，或者说是母基地传送能量来驱动，什么“燃料用光”，自然是他瞎扯的借口。

“可是伊莉娜姐，古因说的也可能是真的——其实，类似的例子已经有过几次了。”

“诶，你说真的吗？”

琳点了点头。白鲸所搭载的能量传送器正在 NLA 里面正常运转，然而像古因的机甲这样出现能量供应不良的现象，已经出现了数例。

“在落到米拉之前，都没有过这样的情况对吧？”

用右手按压着左手肘伤口的古因喃喃道。说是伤口，本人却不会感到痛楚。因为搭乘白鲸的地球人，全都是依靠着人工生命体——Blue Blood（B.B.）来活动的。

Doll 遭特异体摧毁变成废铁时，古因被夹在了压扁的骨架之间，丢掉了左手。不过也正因为是 B.B.，在那之后他依然可以继续执行任务。

“我想 NLA 方面的传送器既然没有问题，那么就应该是 Doll 上的接收器出问题了吧，可是故障的原因却查不出来。真是奇怪了……啊，这是你的预约票。”

琳在调查残骸的间隙里，给古因的终端上发送了一些数据。她嘴上说的“预约票”当然不是纸片，而是可以在指定时间里，到调整 B.B. 的维护中心接受诊断的权利。

“左手的数据已经送过去了，现在新造的部件应该调整好啦。直接过去就能给你装上！”

“真、真的吗！琳，谢谢你——！”

表面上她似乎只对 Doll 感兴趣，却很关心自己的身体状况，古因想到这里就留下了感激的泪水。看到这样的部下，身为长官的伊丽娜心想：“这家伙的泪腺是不是太发达了？要不顺便也让他们给你调整一下。”



2

仅仅在一个月左右的时间里，就有三十二次。

频繁发生的 Doll 能量供给不良现象，已经成为了严重的问题。Blade 的首长范达姆司令亲自率领了调查委员会，着手解决这件事情。本来他在白鲸里面就是当过技师长的人物，比起组织运营，这一次的问题对他来说也是更值得处理的吧。

“我是喜欢有嚼劲没错，可问题是这也太硬了。”（译注：原文是一语双关，日文里的“嚼劲”也表示事情有挑战性。）

就算是不好处理的问题，恐怕范达姆也会用强韧的双颚咬得粉碎，这一次他的脸上浮现了牙痛一样的难色。在现场损失的机体数量虽然也很多，但他们还是回收了二十个以上的接收器来调查。可是这里面并没有发现一点儿异常。

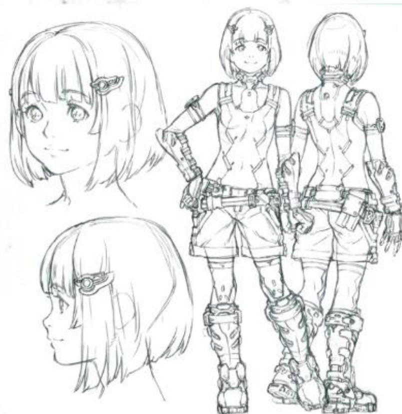
“难道在接收器之外的地方会出问题？”

“我想想，如果传送器和接收器都不对的话，可能我们得考虑一下软件而不是硬件的问题。”

对于琳指出的地方，范达姆只能交叉双臂喃喃自语，他出身自机械师，软件方面可是门外汉。

“喂喂，不管是哪个问题，能不能早点解决。没有了 Doll 这么危险，任务之后喝酒下肚都高兴不起来啊。”

对着一筹莫展的琳和范达姆，Interceptor 的弗莱叹了一口气。他跟伊丽娜和古因都负责同样危险的任务，但是身为怪人的他常常一个人行动。因此没有了 Doll，也就无法安心执行任务。实际上，弗莱的机体也在名为“原初荒野”的地域突然停止了运作。



“我也想‘早点解决’。再给点时间吧，抱歉了。”

看到郑重低头道歉的范达姆，弗莱自己反而被吓到了。

“喂、喂喂，低头认错可不像你啊。对了，说来我还有件事要拜托。你看一下这个。”

弗莱说完，从自己的终端投影出来一段数据到空中。那是将所谓的“数据探针”终端打入地下的录像片段。只要在最适合的地点设置这种探针，就可以自动采掘资源，而且还会作为开拓网络的情报终端发挥作用。可以说是在这片荒蛮之地上，让 Blade 安心活动的重要设备。只要是 Blade，无论在哪个工会，都有义务去设置探针。就连很少有机会离开 NLA 出远门的琳和范达姆，也经常会看见设置探针的影像。

“咦，好像有些奇怪的振动。”

最先发觉异样的是琳。探针在伴随着规律的振动钻进大地的同时，节奏上出现了细微的变动。不一会儿，在范达姆也意识到异样的瞬间，影像里面的数据探针爆炸了。弗莱马上又用慢速开始了回放。

“地下有什么东西吗？”

破坏数据探针的爆炸，是从下方产生的。

“我想也是。埋在下面的物质接触到大气，然后氧化了吗……”

弗莱抱胸回答：“嘛，我不太懂这些，就没有继续处理了。所以我在周围指定了禁止进入的区域，然后撤了。Doll 不能动，我手动设置的时候就成这样子了。真是倒霉。”

“不愧是弗莱，判断很正确！”

琳感叹道，而范达姆也表示同意。

“唉，这人没喝醉的时候还能算个靠谱的男人。问题就是酒醒的时间太短……”

“啊哈哈，说得对。麻烦你啦，司令！”

弗莱豪放地大笑一声，留下资料和 Doll 就离开了。貌似他最喜欢的餐厅快到营业时间了。

“我还有细节要问你呢！”

“算了吧，你这么说也拉不住他的。他这人酒精一断，就跟没燃料的 Doll 一样是个废物。”

看到琳气得鼓起了脸蛋，范达姆安慰她道。

“话说回来，我们 Pathfinder 工会要让大家获取情报，就必须得改良数据探针了吧。”

“对呀。如果能确定爆炸物质，我想就可以解决了。”

“那就只好交给数据探针的开发组了，我们还有 Doll 的事儿呢。”

“嗯，现在就开始解析 OS 吧！我得彻底调查一下。”

“果然我还是比较想沾一身机油……”

范达姆一边发着牢骚，一边跟着琳走向了终端。就算不擅长软件维护，自己也逃不掉了。来到行星米拉的人才有限，每个人负责的事情总会有两三样是在专业之外——这就是 Blade 组织的现实。



3

“唔，好恶心……”

琳站在浑身都是原生生物体液的 Doll 前面，小声埋怨。

“我说你也太拼了。”

范达姆皱起眉头。对 OS 进行解析之后，琳一无所获，只好驾驶着 Doll 前往原初荒野。她似乎想要亲自遭遇一下能量传送不良的现象，然后确定其中的原因。

结果是，她被肉食生物袭击了。在形似地球的昆虫般的生物踩踏下，机体的上半身全是口水，下半身全是体液。

“好在没有白费功夫。”

“对呀！”

听到自己仰慕的艾尔玛这么说，琳觉得脸上生光。艾尔玛在整个 Blade 组织里面，也是号称数一数二的优秀成员。而且，在联合军时期，她就获得了大佐的军阶，还是范达姆的上级。在发生重大问题的情况下，范达姆也往往要依赖前长官、现部下的艾尔玛。这天，琳把她请出来，是要一起验证关于异常现象所总结出来的报告。

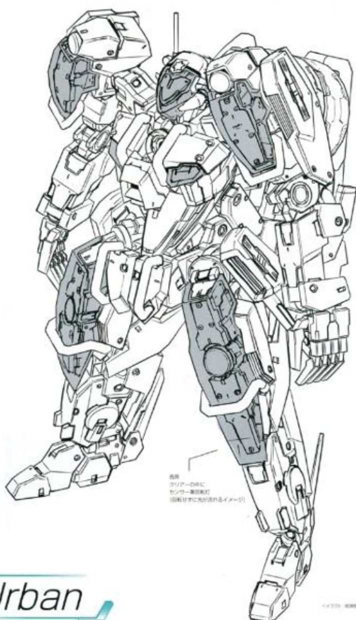
“哦，是传送射束受到干扰所造成的衰落现象吗。”

“原来盲点就在这里呢。”

琳不惜让自己的爱机遭受湿漉漉滑溜溜的悲惨命运，在各种状况下进行试验的结果，让范达姆和艾尔玛都非常佩服。更何况，她总结的报告将 Doll 的能源枯竭问题和 Life 的爆炸事故问题的罪魁祸首都同时揭露了出来。(译注：Life 是保护人类及其文明的救生舱装置)

“原来，两件事的原因是一样的。”

倒霉的 Blade 成员们所遭遇的事故，正是由于行星米拉的地下蕴藏着高能量物质。解析虽然还在进行，但似乎那是地球上不存在的物质，到





现在还没有得出明确的结果。

“惟一可以确定的是，它很容易氧化，一接触到空气就会剧烈地燃烧起来。”

“何止是燃烧——那叫爆炸，不对，是大爆炸。”

“就是啊……这么容易就可以入手的爆炸物，得好好利用到什么地方去才行……”

“喂喂，这不太稳妥啊。”

范达姆被惊呆也不无道理。琳的表情与其说是出于对科学的探求心，还不如说看起来就像是一个爆破狂人。

“琳，你刚才说是同样的原因对吧？就是说，其实爆炸也是引起衰落现象的原因？”

“啊，是的，艾尔玛说的没错。”

琳操作着移动终端，在空中投映出模式图。那似乎是一种‘非正比化合物’，但是有着连范达姆和艾尔玛都没有见过的复杂的结构。

“这看来又是一种很重的元素。”

“对吧。埋在地下的高能物质被氧化，产生了这种东西，形成尘埃一样的浮游物。”

“确实，有这种物质漂浮在空中，也难怪会发生衰落现象了。”

在米拉各地生成的非正比化合物尘埃——阻碍着能量从 NLA 到 Doll 的传送过程，这就是琳找到的最终结论。

“所以从传送器和接收器还有 OS 里面，都没有找到原因。没想到居然是米拉整个环境搞的鬼。”

“那就没办法了……宇宙里面存在各种各样性质的环境，在地球圈能够活动的 Doll，在这里没法适应也不奇怪。”

“有办法。我会让它适应的！”

琳握起了拳头。

“生物在海洋起源，然后适应了陆地、飞向了天空，冲出了宇宙。现在，我们还来到了未知的行星！氨基酸和真核生物还有鸟类都能做到的事情，我们怎么会做不到呢！”

“喂，那些东西可是经过了几亿年进化的结果……”

范达姆的话语似乎并不能在琳那已经燃烧起来的挑战之魂上浇冷水。

“是我们输了。就像琳说的那样，地球人必须适应米拉。但是我们要将时间从几亿年缩短到几年，得想想办法。”

听到艾尔玛的话，琳微微一笑。

“真的吗？那我能不能现在就拜托您一件事——”

4

“艾尔玛，看来已经收拾干净了。”

“我这边也没有看到敌对的原生生物。”

达尼和波利斯分别传来了消息。艾尔玛总算舒了一口气放松了下来，然后通知二人：“辛苦了。你们都回来这边吧。”

达尼和波利斯传回了消息。他们两人都隶属艾尔玛的小队，是相当优秀的 Blade，在负责的作战地域成功地讨伐了攻击性原生生物。

虽然还年轻，但达尼操纵 Doll 的技术就连艾尔玛都相当佩服。至于波利斯，他其实是五十过半的原军人，却以少年身躯的 B.B. 在活动。小队里的这两人可谓是艾尔玛的左臂右膀。

NLA 的 Blade 全队之中首屈一指的艾尔玛精锐小队，在这几天里集中处理着琳的委托任务。鉴于这些事情的重要性，那也是理所当然的。

琳委托的事情，是从米拉的地底采集蕴藏的高能物质。本来这应该是 Landbank 工会的任务，这次因为预计会有种种危险，所以不可能交给其他的小队。

预计的危险，主要有两种。一种是高能量物质本身。从地底采掘的时候，只要稍有不慎，恐怕就会发生大爆炸。

“唉，居然要去回收那么危险的物质。”

“但是波利斯，只要我们找到了安全的回收方法，就可以获取有利的资源了。毕竟，这种高



Urban

能物质在米拉到处都有。”

“安全的回收办法？那才是最麻烦的好吗……你看队长的机体。”

达尼和波利斯的Doll同时朝向了艾尔玛的机体——深红色涂装的AD0330 Wels.ST。通常来说这是轻量级的机体，而今天却在背后搭载了好几个追加装备，看起来非常笨重。那是琳开发的，回收高能物质的容器。装备着这个东西，正是第二种危险。毕竟，艾尔玛的机体背着它，机动性就下降了一半。无论是跟原生生物对战，还是逃跑，都等同于拴着脚链。艾尔玛在驾驶舱内，耸了耸肩。

“这样的任务也是难免的。我们不可能随时都万无一失地迎战。不过我相信——自己选择的队友还是很能干的。”

两名Blade都在各自的驾驶舱中微笑了。达尼本来就率直，但波利斯在平时并不会轻易地把笑容挂在脸上。不过在Doll的驾驶舱里面就另说了。因为机体的装甲不仅保护了驾驶员免受原生生物的攻击，也隔绝了其他人的视线。

“那我就开始采掘了。帮我警戒周边情况。”

艾尔玛说完，就驱动着Doll用数据探针开始了打桩作业。当然了，那是针对高能物质的采掘性能，经过了强化的新型探针。在地里进入了高能物质的埋藏位置之后，就不会接触到外面的空气，然后将其输入到Doll背部的容器里面。

“容器不是装备到Doll上面，而是设置到探针里面，这样用起来会有飞跃式的便利性提升……”

在作业的空档，艾尔玛记录下了想到的内容。只有将现场的意见反馈回来，所谓的道具才会变得更加好用。大约一半的容器都填充到了最大容量，采掘作业进展顺利。不，眼看进展顺利时——“它”出现了。

5

“这是……特异体！？”

归类为琉奥斯属的原生生物群——当中还有特别巨大的两只，从岩石的阴影中出现了。它们如此之大，而且强大得能够与特异体匹敌，也难怪这个时候的艾尔玛会将它们错认为是特异体。不过，它们是普遍栖息在米拉大陆上，并且之后被命名为琉奥斯·古麟托（**リュオス グリント**）的物种。

“达尼、波利斯，中断采掘作业。护卫300秒，直到目标清除！”

“没有必要中断吧，队长。”

“对呀！不管对方有多大，也只是两头琉奥斯！不能中断重要的采掘试验啊！”

艾尔玛犹豫了一瞬，做出了决定。就像达尼说的那样，自己不能无视任务的重要性。

“明白了。我会尽力加快作业。你们不要勉强！”

达尼和波利斯异口同声地答应了。然而，对于此刻的决断，艾尔玛终将后悔不已。

这群琉奥斯·古麟托的攻击非常猛烈。不过熟练的Doll驾驶员达尼和波利斯并没有中招。他们利用Doll的机动性与野兽周旋。就算有时候艾尔玛被盯上，他们也能立即采取牵制攻击来吸引其注意力，一直维持着战线。

艾尔玛在继续采掘作业的同时，也在准确地指挥着战斗。

“好机会！使用格斗技连击！”

虽说对手是巨大的原生生物，应该也能就这样压制住——就在思考的瞬间，驾驶舱内响起了



警报。

“能量枯竭现象……居然发生在这种时候！？”

能量槽眼看是越来越短了。本来Doll就是由母舰传送的能量所驱动，因此机体能够储蓄的容量并不多。在巡航的时候还好，一旦进行战斗行动，眨眼间能量就会见底。

“达尼！波利斯！快逃！！”

艾尔玛冲着通信机大喊。然而两台机甲都丝毫没有想要逃跑的意思，因为他们有东西要保护。那到底是任务、是荣誉，还是他们自己的队长？对于艾尔玛来说，这个问题无从知晓，就算问了也再没有人能够回答。

达尼的机体被野兽踏碎，波利斯的驾驶舱被尖角刺穿。就在这一瞬间，艾尔玛痛失了两名部下……



6

B.B.——从所谓“中央生命”(Central Life)的巨大冬眠装置内部沉睡的身体传送意识，使之能够活动的人工生命体，只是临时的肉体，即便失去也不算死亡。

可是，只要失去了B.B.，就必须到中央生命重新设定，否则是不能取得新身体的。至于中央生命如今坐落在米拉的何处也仍然未知。在运行时间走到尽头之前，如果不能找到动力源的话，系统就会停止运作。

虽说失去B.B.的同时并不是死亡，但是在中央生命里面沉睡至死的可能性，却一点儿也不低。

在充分理解这一事实的情况下，达尼和波利斯都选择了继续保护艾尔玛，而不是撤退。并且，他们用虚假的生命来换取的一点时间，也让艾尔玛终于完成了挖掘作业。

“我一定会把容器和作业的数据带回去的！”

艾尔玛打开了驾驶舱门，从Doll逃了出来。因为和其余两人的机体一样，艾尔玛的机体也因为传送不良导致的能量枯竭而停止了活动。

所幸的是，B.B.和人体的尺寸相仿，却能够发挥巨大的肌肉能力。艾尔玛心想，在Doll背部的容器，自己大概可以扛走其中一个。而野兽们似乎也失去了猎物，开始互相撕咬。

艾尔玛趁机拿下了其中一个容器，正要撤退的时候，视野边上映入了化为残骸的达尼和波利斯的Doll，心想：“达尼、波利斯，他们的B.B.会不会还在运作……！”

想要去确认一番的艾尔玛接下来所做的判断，如果说是“感情用事”，也未免太残酷了。要是B.B.并没有完全停止运作，那么就可以带到NLA的维护中心进行再生。而失去能干的Blade，却是沉重的打击。

与此同时，她下意识地想着至少也要带走两人的遗物，倒也是事实。但这么做确实不太理智。

当冷静的判断和感情的过失朝着天平的同一个方向倾斜时，艾尔玛陷入了险境。野兽们将艾尔玛视为新的猎物。从左右方逼近的原生生物将她包围住，艾尔玛无处可逃了。

“糟糕，这下子连退避都难办了！”

巨大的琉奥斯·古麟托或许可以靠Doll来逃脱，可是B.B.却没有那么笨重，不能甩开他们。

两头琉奥斯·古麟托用角突击而来。艾尔玛一边回避攻击，一边思索突破困境的方法。

“用手持的武器，不能贯穿那坚硬的皮肤。就算是Doll的武器恐怕也……只能战术性地撤退了。可是B.B.的脚力办不到，Doll还在能量枯竭的状态……”

被琉奥斯·古麟托逼到尽头的艾尔玛感觉背后顶到了坚硬的物体。那是停机状态下的AD0330 Wels.ST，是自己的Doll。不过，本应是可靠的机体，动不起来的话就只是障碍物了。

“不，现在的这台虽然是替代品，但也是我喜欢的机体。没错，我不能依靠不存在的东西，只要找到别的方法……”

面对逼近的野兽，艾尔玛打开了设置在Doll机体表面的接入面板。



7

“真是不得了。你居然用这种方法撑了过来！”

看完了从AD0330 Wels.ST提取出来的战斗记录，范达姆拍起了双手。

被琉奥斯·古麟托穷追的艾尔玛，将接入面板打开，让里面的传送型发动机露了出来。然后，她把封存着高能量物质的容器接在上面。

“你该表扬的人是琳才对。幸亏她事先在容器上做了能量输出的接口。”

“嘻嘻，受表扬了。”

琳高兴得脸颊泛红。自从来到白鲸船上，她就对艾尔玛心怀仰慕。

不过，其实不管多少的赞许，恐怕也不够表达艾尔玛的感激吧。毕竟全靠琳特地将储存容器做成了可以直接当能量罐使用的样式，才让艾尔玛得以死里逃生。

“在以前的地球上，那种系统就很常见了。我记得是叫做，嗯……”

“干、电、池，是吧。”

范达姆口中说出来的词语，对于琳而言有些陌生。她这一代人出生在传送型发动机早已司空见惯的时代，所以琳并不清楚。不过在外星文明被带到地球之前，那还是被世人普遍使用的东西。

“啊，没错没错就是那个！不过，米拉元素还真是方便呀！采掘回来，居然只要打包一下就可以当做Doll的动力源了！”

“米拉元素……难道就是那种高能物质？”

“啊，是的。我好像还没告诉你吧，艾尔玛。因为是行星米拉这里原产的物质，所以就叫做‘米拉元素’。够直接吧。”

范达姆骄傲地解释道。看到他的表情，艾尔玛好像已经知道了取名的人到底是谁。

她心想：“真是的，地球人这个种族，怎么一取名字就会自豪起来。”

将米拉元素包装起来，就能成为Doll的主动力——艾尔玛的行动所证实的这一点，给Blade全员都带来了莫大的希望。

目前，采纳了艾尔玛的提议所设计的容器内藏型数据探针，也就是“采掘探针”的开发正在进行。只要将其投入实用，Doll的动力源就可以说是得到了无穷无尽的供给。

“简直就像是米拉元素自己在说：‘对不起啊我挡住了能量传送’。”

“哦，刚才那句话好少女。”

“哈？好少女？那都是二十世纪的遗物啦，范达姆司令！”

“哼，二十一世纪初的时候还在用呢。算了不争这个。不过话说回来，现在的Doll终于也适应米拉的环境了吧。”

范达姆感慨万分地喃喃道。Doll作为防卫地球的王牌而生，可惜却未能实现自己的职责。而在行星米拉这片大地上，Doll又伴随着新的使命，成功地“重生”了。

“不，还没呢！”

琳挺起胸膛。艾尔玛问她：“这幅表情……你是不是又想到了什么改造Doll的点子。”

“当然啦！我想让Doll在米拉的天空展翅高飞！”

“飞行部件吗？可是那里面会有技术上的问题……”

“有问题又如何！小意思，我一个一个地解决掉不就好了。我们长着脑袋长着双手，就是为了解决问题！”

琳自信满怀。是的，不管怎样的问题，只要动脑筋动手，就可以解决。那正是技术之魂。琳从在地球时代就已经逝去的双亲身上继承了这种精神，并带到了米拉。终有一天中央生命会被找到。只要取回了原来的肉身，这片土地上的地球人类就能进一步把它传承下去了吧。

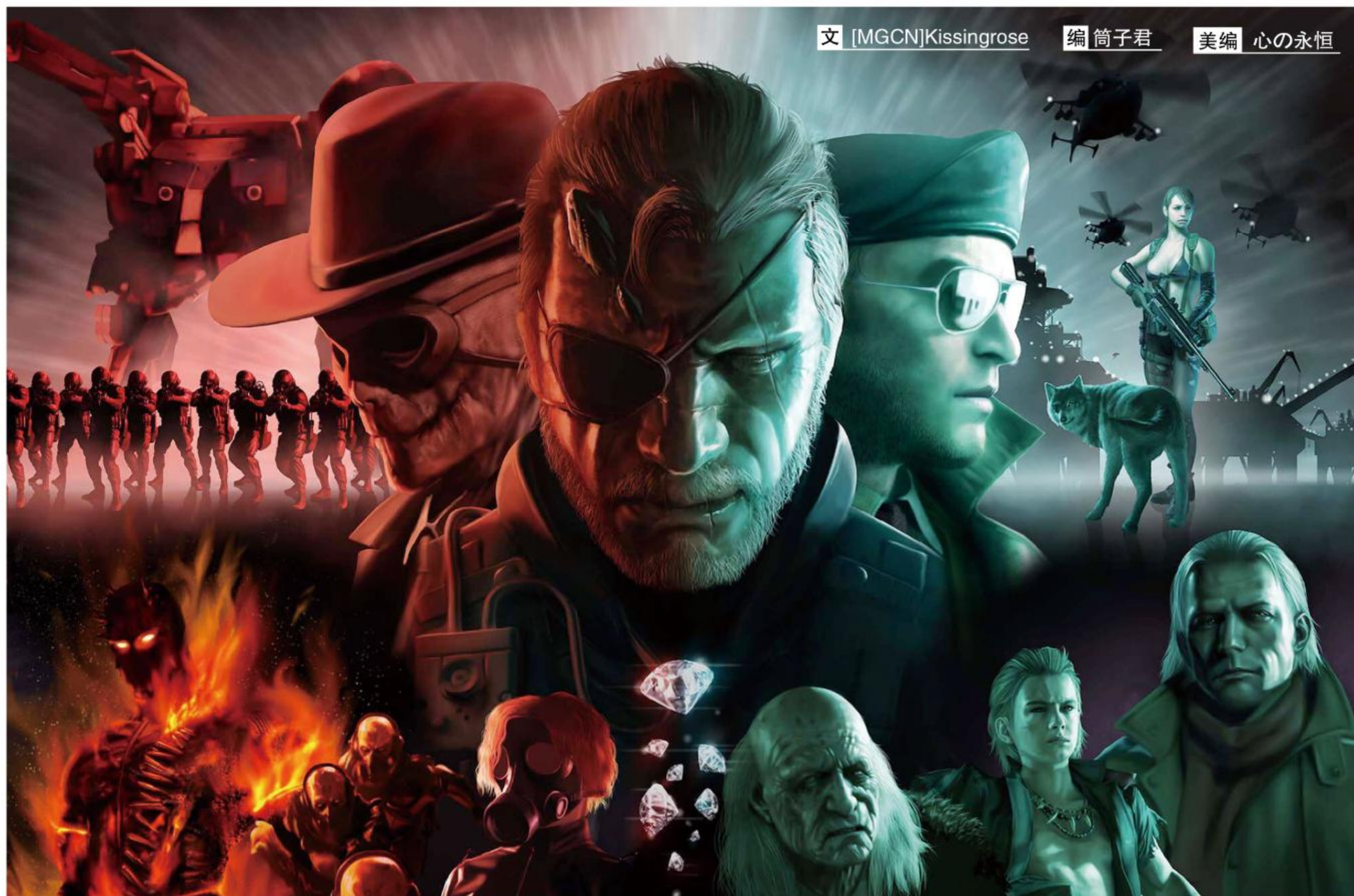
看着满脸自信的琳，艾尔玛在内心思忖着：“到时候，波利斯、达尼你们也能……”

END

Peace Breaker

漫谈《MGS》及相关系列中的各种武器

文 [MGCN]Kissingrose 编 简子君 美编 心の永恒



“Metal Gear”无论是作为游戏名，还是作品中的终极武器，都是那么如雷贯耳。小岛秀夫通过这两个简单的单词组合，不仅创造了游戏史上的不朽经典，也为我们展现了一个精彩缤纷的世界，同时更是向我们传递了反对战争与渴望和平的愿望。既然是反战题材的游戏，《Metal Gear》、《Metal Gear Solid》及其他系列相关的每一部作品，自然都笼罩在战争的乌云之中；而作为执行战争的工具，各式各样的武器也就顺理成章地在游戏中粉墨登场了——从枪支炸药到坦克飞机，各种轻重武器的身影存在于游戏中每个角落——在游戏中，武器仿佛也是某种意义上的主角。为了向大家介绍这些特殊的“主角”，本文应运而生。希望通过下面的文字，大家能够更加了解游戏中出现过的各种武器。由于篇幅有限，文中并未涵盖系列所有道具，望各位读者见谅。

本文力图以轻松的氛围，让大家加深对系列中各种武器的印象。要说起这“《MGS》系列”的相关作品，各种大枪小炮成百上千，要是每个都有所提及，只怕三天三夜也讲不完，因此这次咱们就挑着说说。作为资深“键盘”军事爱好者，笔者通过系统分析，详细论证，同时咨询了各路大大，最后决定根据各种武器在游戏中的戏份不同，将其以个人观点进行分类介绍。唠叨了这么多，还是言归正传，首先我们讲到的是：

! 春风得意型

这一类型是游戏中出镜率最高的主角专用武器，而且是连播片时都一定要拿着的家伙。在游戏中的地位类似于演艺界大腕或江湖中的武林盟主，知名度及时髦值都是杠杠的。最突出的例子就是系列一代至四代出现的几支手枪，只要是玩过的玩家绝对都能将它们一眼认出。

说起这四部正传作品中，两位蛇叔外加一名小白脸主角的手枪，虽然型号各不相同，但却有个微妙的共同点——一模一样的口径。一代二代中，蛇叔和雷电均使用“HK Mk23 Mod0”作为专用手枪，这种手枪是上世纪90年代由德国老牌军火商HK公司根据美国特种作战指挥部U.S.SOCOM的要求所研制“进攻型手枪”。这种手枪配用老美最爱的“点45ACP”弹药，能够耐受各种极端环境的考验，射击精度更是高的吓人，现实中也是专供“特肿部队”偷鸡摸狗，啊！不对，是潜入渗透的

最佳伙伴。尤其在初代的设定稿中，英姿飒爽的Solid Snake手里拿着巨大的Mk23，装着同样巨大的LAM（激光瞄准模块），再加上巨大的消音器，外表真是威猛无比；外貌偏向清秀文雅的雷电，拿上Mk23后也瞬间从奶油小生变身成为铁血硬汉。

相对于外形拉风配件时髦的Mk23来说，三代和四代中的主角枪"M1911 Custom"和"Operator"相对来说就显得低调了许多。Big Boss和老蛇手里的这两种1911式手枪同样使用点45ACP弹药，同时作为枪械设计大师约翰·勃朗宁的经典巨作，1911式手枪活跃在众多战争中，其中就包括两次世界大战，至今还是不少人心目中最棒的手枪，各位枪友也对它的传奇历史有着"您能扣动扳机的历史：一百零四年"的评价。

不光历史更加悠久，与Mk23相比，M1911式手枪还有个毋庸置疑的优势，那就是它粉丝真的非常非常多。1911的名号可谓无人不知无人不晓，任它什么兵工厂都对其青睐有加，不跟风生产几个型号都不好意思说自己是军火商；反观Mk23说是专门给"特肿部队"下河摸鱼用的，结果人家根本不领情，说这玩意个头太大携带不便又坑爹的贵，还是意大利货和瑞士货（※注1）好使，Mk23基本算是被打入冷宫。难怪蛇叔到了二代也换了9毫米口径的USP，毕竟饱经风霜历经磨难，知道就算自己是主角，战场上也不能光顾着耍帅，武器好用才是硬道理。千万别说蛇叔喜新厌旧，当年还是新人的蛇叔能在Outer Heaven和桑吉巴尔杀出一条血路，就是用了把9毫米的"Beretta M92F"，这个口径人家可熟的很，要不然打天狗兵的时候，能把手枪玩得跟冲锋枪似的？

除了手枪之外，历代蛇叔们对突击步枪的品味也十分特别，那就是绝对不用7.62毫米口径的家伙。《MGS1》蛇叔凭借一把一万年都无人问津的"FAMAS G1"在影子摩西岛杀了个七进七出。要说这枪冷门到什么程度，您拿FAMAS G1当关键词上网搜，估计不是给您领到枪炮世界网站的小博文里，就是给您弄出一张FAMAS G2的图；就算在游戏里，即使在《MGS》中，除去第一作外也没几个真正用了G1建模，大部分都以G2或者FELIN替代。可怜的FAMAS G1没推出多久，生产商GIAT集团就又弄出了FAMAS G2取而代之，估计G1的那点库存全都一折包邮甩给Foxhound了（笑），要不然游戏中堂堂的美军高科技特种部队军火库里，怎么连一支美国货都没有，更别提FAMAS采用的还是美军制式武器中从未出现过的无托结构设计。

大概蛇叔自己也觉得用FAMAS G1太非主流，所以从二代起，也总寻思着要换把枪用用。终于，"Big Shell"事件中，在Shell 1的B脚变电室把握住机会捡到了一把M4A1。当时蛇叔估计也乐坏，以至于向雷电介绍自己时差点一秃噜嘴，把真名直接说出去；后来这枪可是睡觉都要抱着——蛇叔对M4是真爱啊，什么叫真爱你懂吗！一把M4从二代用到了四代。相比之下，蛇叔他爹大首领比他还要专情，从始至终都是M16的铁杆粉丝，自打在苏联的广袤土地上刨出一支XM16E1，就再没换过枪！后来改装成M16A1又给带到南美去了。

不过，正如前面说的，无论是法国货还是美国货，突击步枪那是非5.56不用，这一点倒可能是继承了他们的祖师爷The Boss的喜好。系列中第一女强人The Boss巨巨幼时师从高人，年纪轻轻便悟出了CQC神技，从此天下无敌；而她的枪法更是叫人叹为观止，一把爱国者玩得出神入化，连后坐力都能化解于无形。这爱国者虽然和M16、M4一样，是AR-15系的自动武器，但按照美国法律规定，这样的短枪管又没枪托的都叫手枪，所以它的全名就成了"Rocky Mountain Arms Patriot Pistol"（落基山武器公司爱国者手枪）。所以，你猜对了，这把爱国者在现实中是存在的，而且还是穿越过去的哦。

※注1：意大利货指Beretta M9，瑞士货指SIG Sauer P226，前者是美军制式手枪，后者多为特种部队使用。

虽然出镜率最高，但实际游戏中大家并不会像蛇叔们那样，总是使用这些主角枪，作为玩家咱们与传奇斗士的选择果然还有些差距。接下来咱们说说第二种类型：



！左膀右臂型

这类武器全都是攻略游戏过程中必不可少的重要工具，与它们相比，主角枪基本就是个摆设，斗敌兵战BOSS没个趁手的兵器能行？好在游戏中这样的武器还是挺多的，这对玩家而言倒是件好事，且不说拥有日式游戏最华丽军火库的《Peace Walker》和《MGS4》，哪怕是简陋的《Metal Gear》、《Metal Gear2》以及《Ghost Babel》，都提供了足够丰富的武器来帮忙解决问题。

玩过《MGS》的人基本都会有个强迫症：逼自己达成最高评价。而达成最高评价时不杀人的条件是非常重要的一点。最初，在游戏里想不杀人确实挺难，于是从《MGS2》开始，非致命武器加入到了游戏系统中。首当其冲的就是各种麻醉枪，相信不用笔者废话，大家肯定马上就能说出这些名字：M9麻醉型、Mk22 Mod0麻醉型、Ruger MkII麻醉型、PSG-1T、Mosin Nagant麻醉型。这几支枪在游戏里的表现怎么样，问一百个人就会听到一百个声音齐齐的告诉你：太好用咧！这几支麻醉枪都自带或可以改装出消音器，静悄悄地把敌人放倒睡一觉，趁机窃取情报解决危机，王牌特工行动时就应该是感觉，不过可惜大家还是想多了。你是不是想说，诶，怎么好好地就泼起了冷水了？对，这还真是盆冷水，因为这些麻醉枪在现实中都是不存在的，世界上没有任何麻醉枪是由军用或警用制式武器改装而成的。这主要是由于麻醉枪发射的是飞镖型注射器而不是普通的枪弹，普通枪械根本无法通过改装来实现麻醉武器的功能，所以只能研制专门用途的麻醉武器，这些麻醉武器通常使用压缩空气来发射注射器，印象中也有利用火药燃气压力来工作的品种。不过反正是游戏，也不用那么较真，意思到了就行了，大家在今后玩游戏的过程中可不要因此产生诸如"这玩意不存在、不存在、不存在"之类的心理暗示哦~~~

既然有不杀人办事的风格，那么也就有大杀四方的做法。所以游戏也为这部分玩家准备了各种杀伤性武器，让人一次过足瘾。这类杀伤性武器，在历代武器列表中可是占据了大半壁江山，人家准备了这么多好玩意儿，不用都对不起制作组这一番苦心孤诣！反正笔者游戏时是把杀伤性武器都用了个遍，打起来也别有一番风味。比如《MGS3》的SAA和《MGS4》的Race Gun。这两种武器发射的子弹在撞上坚硬物体表面后都会发生弹道折射，飞到另外一个方向上去，有时胡乱放一枪，让子弹飞一会，不多时就能听到一声凄厉的惨叫，满满的惊喜！咳咳，不过正经说，枪如果真能这么打，估计也没人敢用了，要不然战场上一掏枪，自己人先得死一片。

说起来，这两种让子弹乱飞的枪都跟Colt有关系，前者就不用说了，全名就叫"Colt Single Action Army"，后者虽为原创，但从造型上看，应该是SVI产的"Infinity型1911"，同样也源自Colt。1911咱们前面介绍过，这里就不废话了，重点来说说这SAA。"Single Action Army"可能有朋友会觉得这个名字有些奇怪，在这就稍微科普一下。首先Army比较好理解，就是给陆军准备的。那么前面的Single Action是什么呢？这其实是个专用名词，意译为"单动"，对应的还有"Double Action"，也就是"双动"。所谓单动和双动，指的是手枪在射击时扳机的工作内容，翻译成白话，其所指就是当使用者扣动扳机时扳机要干哪些事。所谓双动，就是指扣动扳机时，扳机要干两件事，第一件是带动击锤（SAA那张图中红圈内就是击锤）进入待击位置，第二件是放下击锤使之撞击击针进行击发；而单动在扣动扳机时，扳机只干一件事，那就是放下击锤。虽然看上去单动双动什么的理解起来挺简单，但在实际应用中其实较为复杂，因为根据扳机的工作方式来说，现代手枪有分SA（Single Action 纯单动）、DA/SA（Double Action/Single Action 双动/单动）、DAO（Double Action Only 纯双动）几种工作模式，这又都是些什么术语啊？别急，接下来就给大家慢慢讲解。

还是拿游戏中出现过的武器来现身说法。首先说单动，仔细看过这支手枪在《MGS3》中射击动画的朋友就会有印象，每次大首领开完一枪，就会把手枪的击锤往下压一下，这时手枪的转轮就会转动一格，弹巢中下一个装有子弹的膛室会转入枪管，再扣扳机就能直接发射了。开一枪就要压一下击锤，这就是单动左轮的工作特点。我们看西部片里的快枪手们在打枪时为了提高射速，会使用一只手扣扳机，另一只手连续快速压下击锤的技术，这种被称为“Fanning”的技术也是针对单动左轮手枪的特点而生的。作为左轮手枪，SAA 因为研制年代早所以才会是单动模式，现代左轮手枪则基本都是 DA/SA 模式，也有部分是 DAO 模式。比如二战时英国陆军为坦克车组成员配备的“恩菲尔德 No.2 Mk1”手枪就是一种著名的纯双动左轮手枪。那么后来出现的半自动手枪里，有没有单动的呢？当然有，M1911 就是典型的单动半自动手枪，这种手枪只有在击锤被压下至待击位置时扣动扳机才能击发，所以开枪前必须先压下击锤，或者直接拉动套筒带动击锤进入待击位。右图中的 M1911 手枪击锤并未压下，所以此时就算解除保险扣动扳机也无法击发。但要说明的是，1911 式手枪在后续的生产中也出现了双动型号，所以不能把所有品牌型号的 1911 手枪都一概而论的认作单动枪械。


■ Colt SAA
■ Colt M1911
■ Glock18C 手枪
■ FNH Five-seveN
■ FNH Five-seveN USG

我们再来看看“M92F”这支陪伴了蛇叔好几个春夏秋冬的著名手枪，这种手枪是意大利“被雷打”……呃，是贝雷塔公司的杰作，《MGS2》中的 M9 就是这种手枪的美军采购型号。M92F 是一种 DA/SA 手枪，在击锤处于初始位置的情况下，第一发是双动模式，即扣扳机时击锤先向下运动至待击位，再放开弹回初始位置撞击击针；从第二发开始，由于第一发子弹击发后，套筒在火药燃气的压力作用下进行后座，会自动带击锤进入待击位，因此扳机的工作模式也同时进入单动模式，只负责放开击锤撞击击针。下面的图中能看到 92F/M9 手枪的扳机在 DA 和 SA 状态下的明显差别，左边 92F 的击锤未压下，扳机此时处于双动状态，可以看到扳机行程（※ 注 2）较长，且此时扣动扳机需要较大的扳机力；而 M9 手枪的击锤已经被压下了，扳机此时向后退，扳机行程几乎短了一半，此时扣动扳机需要的扳机力也得到减轻，因此可以连续快速扣动扳机进行速射。

而在 GBC 作品《幽灵通天塔》和《MGS4》中都有登场的“Five-seveN”手枪，则曾经是一种纯双动手枪。这种手枪只有最原始的型号才是纯双动的，而且早就已经停产了，目前这种手枪是纯单动的。《MGS4》中的“Five-seveN”应该是“Five-seveN USG”，即美国政府型，扳机模式是纯单动；而蛇叔的老对头费舍尔，曾经用过纯双动的 Five-seveN，这把枪的特别之处在于，它与前面我们看到的 SAA、1911、M9 不同，枪体看不到击锤，而是包在枪体内部。这也是纯双动半自动手枪外形上的一个重要特点，即击锤不外露，因为纯双动手枪没有单动模式，每一次射击时扳机都是以双动模式工作的，不需要也不能手动操作击锤，所以干脆把击锤藏了起来。但要注意的是，并不是所有击锤不外露的手枪都是纯双动的，除现在各种版本的 FN Five-seveN 外，还是有不少手枪采用了击锤不外露造型，但并非使用纯双动扳机模式的设计，所以不能一概而论。

以上我们说的都是“Hammer-Fired”（击锤击发）式手枪，枪身都有击锤；而现实中还有一些手枪使用“Striker-Fired”（击针平移式击发）的枪械，这种击发方式不需要击锤，在二代和四代中出现过的“Glock18C 手枪”就是使用这种击发方式。Glock18C 是从 Glock17 发展而来的冲锋手枪，Glock17 这种奥地利手枪和其他名牌武器一样，装备多个国家的军警部队之余，也经常在文艺作品、各种游戏和影视作品中露脸个给娘家赚取授权费。与击锤击发式手枪使用击锤撞击击针不同，击针平移式击发手枪直接让击针在套筒内进行水平往复移动，实现没有击锤也能击发的目的，所以这类手枪自然也没有击锤这个部件。需要注意的是，击针平移式击发的手枪同样也是分不同扳机类型的，譬如 007 用过的“瓦尔特 P99”就有双动 / 单动和纯双动的不同型号。说了这么多，肯定有朋友要问了，这单双动的扳机类型，到底哪种更好？其实三种扳机类型各自都有优缺点：单动手枪扳机力轻，对连续快速射击有好处，但安全系数相应低一些，需要各种保险；纯双动手枪可以不需要保险，使用时也方便，拿起来就能打，但扣扳机比较费力；双动 / 单动算是比较多手枪采用的模式，一个枪身保险足矣，第一发也是拿起来就能打，但后面所需的扳机力就会产生变化，这种扳机力的差异可能会导致连续射击时影响精度。个人觉得三种模式因人而异，优劣见仁见智。关键还是得看是


■ Beretta 92F

■ Beretta M9

※ 注 2：扳机行程，通俗来说就是指扳机从初始位置到完全扣到底之间的距离。双动扳机因为要做两件事，所以扳机行程较长，相对应的，单动扳机的扳机行程就要短得多。

否用得顺手，只要自己觉得合用，那才是好的。毕竟说好的是左膀右臂型，自己用着都不趁手，何谈左膀右臂呢？不过在游戏里，个人觉得上述几种手枪都还挺好用的，反正就是按手柄嘛。

既然说到好用不好用这件事了，这里就必须插句嘴，在系列这长长的武器清单里，有没有不趁手的家伙什儿呢？当然有！前面说过 Mk23 作为主角专用武器，虽然深得主角喜爱，但在现实中其实没什么人用，因为这种手枪确实太大，带着拿着都不方便。而另一款来自以色列的手枪也同样悲剧，这就是沙漠之鹰手枪。这把枪自打面世就频频亮相于各种影视剧，尤其是在电影《最后的动作英雄》中，施瓦辛格一边开车一边单手持沙漠之鹰勇斗匪徒，一枪一个简直牛叉到不行。同时也树立了沙漠之鹰纯爷们真汉子专用手枪的伟岸形象；不单爷们儿，在今年上映的最新一集《终结者》里，莎拉·康纳也能单手打沙鹰，不愧女汉子。但在现实中这种威力巨大的手枪，只被一部分大威力枪友以及打猎爱好者的青睐；而那些真正的大客户，诸如执法机构、警察、军队对这种手枪根本去不考虑。因为这家伙的体积太庞大了，而且特别重，其中点 50 口径的型号足有 2 公斤重，执行任务中佩戴简直就是个累赘。当年蛇叔第一次遇到初出茅庐的梅丽尔时也说过：“小姑娘你的沙漠之鹰太大了，还是用我的点 45 吧。”——尽管蛇叔那把 Mk23 的尺寸和沙漠之鹰比起来，也只是半斤对八两罢了；其次，沙漠之鹰的威力太大难以控制，官方甚至在说明书里专门配图告诉大家开枪的正确姿势，而且说明射击时一定要握稳，否则还可能导致卡壳。试想在要和歹徒枪战，或者上战场杀敌时，掏出沙漠之鹰还是先摆好姿势才能开打，指不定都死了几次了，现实世界毕竟不是回合制游戏啊！第三点，沙漠之鹰是大口径大威力手枪，所用的子弹装药量比较大，但手枪的枪管是很短的，那么多的发射药在枪管里根本无法完全燃烧，这也导致了沙漠之鹰在射击时会产生非常巨大的枪口焰，大得如同火球一般，基本一开枪就能对敌人和自己同时造成致盲。综上所述，尽管沙漠之鹰也是一种拥有较高精准度的手枪，但因为实战表现不佳，注定只能卖给老百姓看家护院或者打猎玩了。嗯？你问梅丽尔身为军人为啥要用沙漠之鹰？打猎呗，人家毕竟是捕狐犬嘛。

手枪说了这么多，也该轮到其他枪械了。蛇叔这一家子人玩过的枪不少，尤其大首领建了自己的军事基地后，各种武器已经做到产销一条龙，长枪短炮各种口径应有尽有，幸好自家附带弹药生产，不然这后勤人员配发子弹的工作，苦逼程度简直要比印度空军还高。从戏份论，大首领才是系列第一男主，以他为主角的游戏正篇有第三和第五两部，而其他以蛇叔为主角的游戏里也一直丧心病狂的和儿子抢戏。要说大首领这主角光环可谓系列中最为耀眼的，其 BUFF 能力已经能够影响时空。具体例证我们来看《Peace Walker》：大家进入游戏后来到开发界面，看一下叫做 SUG 的步枪。嗯，这个外形相信很多人，尤其玩过反恐精英的玩家一定都能认出，是奥地利的 Styer AUG 步枪。至于为啥游戏里改名叫 SUG，可能是因为授权缘故，就取了相近的名字；正好这种武器的奥地利自用型叫 Stg.77，所以就有了这个新名字。但这把枪的重点在于，这奥地利自用型名叫 Stg.77，Stg. 是德语“Sturmgewehr”的缩写，就是“突击步枪”的意思，而后面的 77 则是这种武器定型的年份 1977 年，所以 Stg.77 的意思就是“1977 年式突击步枪”；而《PW》是 1974 年的故事，这个时候 AUG 还在纸上，而且设计时的造型也和成品大相径庭。

不光是 AUG，意大利路易·弗兰吉公司的旷世巨作 SPAS-12 霰弹枪也是穿越来的，这种武器不仅装备多国军警部队，还积极参加各种文艺娱乐项目，横跨电影、电视剧、动漫及游戏界，堪称霰弹枪中的天皇巨星，要说它可是经过州长认证过的名枪，性能自然相当有保证。然而这种明星武器实际上也是在 70 年代末期才开始研制，投产更是要等到 1979 年。结果游戏里大首领不仅让 SPAS-12 在离娘家上万公里的地方诞生，还强行早产了 5 年，不过好在质量没有因为早产而发生变化，只不过这穿越来的武器在游戏中价格有些高。

类似的情况还发生在卡尔·沃尔特公司的 WA2000 狙击枪身上。这种无比精准的无托结构狙击步枪是在 1972 年慕尼黑奥运会惨案后，进行针对性研制而成的，一般认为是研制开始于 70 年代末，真正面世则是 1982 年。WA2000 同样是各种电子游戏的常客，光头杀手 47 最爱用的狙击枪就是它，使命召唤系列中也出现过两次，现实中单价被炒到三万刀且全球总共才造了 100 多支的 WA2000，在多人对战中简直成了烂大街的物品。《PW》中大首领自然也不甘人后，再次发功让 WA2000 提前出生；而其品质也几乎是游戏中狙击步枪最强，不仅保持了原品的极端精准，更可以无视防弹头盔直接将敌兵击杀。

如果说 AUG、SPAS-12 和 WA2000 都是研制于 70 年代，强行解释为截获了最新科技也还说得过去，但接下来这位就是十足的穿越者了，它就是——“HK CAWS”。CAWS 本是美军的一项武器招标计划，意图发展一种能使用多种弹药的近距离攻击型武器，而 HK 公司的投标武器正是 HK CAWS 霰弹枪。这个项目的启动时间在 80 年代初期。虽然送交美军进行测试时 CAWS 表现不错，然而美军最终还是取消了项目，继续使用原有的枪型。而这款枪在 1974 年就到了大首领手里，这下大家都无法反驳了吧。

既然说到了 HK 公司，咱们就顺便讲讲。德国 HK 公司是世界知名军火商，生产各种轻武器，“《MGS》系列”中存在大量 HK 出品的枪械，比如前面提到过的 Mk23、USP、CAWS，此外还有 XM29 OICW、PSG-1、MP5、MP7、HK21E、G11、XM8、G3、XM25，这么多品种简直能够武装一支军队了。为什么 HK 公司有如此之多的产品在系列中登场呢，其实主要还是名字取得好，因为 HK 不仅是 Heckler & Koch（黑科勒和科克）的缩写，同时也是 Hideo Kojima（小岛秀夫）的缩写，于是这种巧合让系列制作人小岛秀夫对 HK 公司的产品特别钟爱。当年在制作初代时，蛇叔需要配把拉风的手枪耍帅，负责设定的新川洋司当时那个愁啊，世界上有那么多优秀的手枪型号，到底该选用谁呢？而小岛则是想也不想就当场拍板，就 Mk23 了！而到了制作四代的时候，为了表达对 HK 公司的喜爱，不仅大量加入 HK 生产的武器，更是直接用上了 XM29 的广告词，不信？那就看下图吧。

No Place To Hide！你们这下明白了吧。而至于为什么三代里完全没有任何 HK 产品，其中一个原因是因为游戏发生在前苏联地区，出现战后德国制造的枪械多少有点违和；但更主要的原因是，其实上文那些东西都是笔者脑补，着实是编不下去了……

说了一大堆，可能有人会问，你介绍的这些武器玩游戏的时候根本不会想到去用啊，说这么多有啥用啊。确实在早期的系列作品中武器数量不多，后来多起来了，又被实战新贵麻醉枪横插一杠，看上去致命性武器是没了用武之地；但打机械类 BOSS 麻醉枪可就无能为力了！从《Metal Gear》到《Metal Gear Solid》，包括外传的《Metal Gear Acid》和《Metal Gear Rising》，历代作品都得打，甭管怎么打，总之是没有麻醉枪和闪光弹什么事。行之有效的方法，当然是祭出火箭导弹这类重型武器。这里我们得把 Nikita 放在一边，因为这玩意在现实中根本不存在，所以还请 Nikita 的 fans 多多见谅。

咱们首先说说系列中登场次数最多的重火器 FIM-92“毒刺”便携式防空导弹。毒刺导弹起初是作为 FIM-43“红眼睛”的发展型号“红眼睛 2”进行研制的，后来却悄然地变成了毒刺。现实中这种导弹只能单纯用于防空，并不能像游戏中那样指哪儿打哪儿，是的，人和海鸥没法锁定，Metal Gear 也不行，除非这些东西的表面温度能像飞行中的飞机那么高。同时毒刺使用的是专门对付飞机的破片战斗部，打打二代的 TAV-8B 还凑合，如果真用来对付有厚重装甲的 Metal Gear 根本就是白费力气。既然毒刺不行，那应该用什么东西来对付 Metal Gear 呢，难道用 RPG-7？可这 Metal Gear 是那么好对付的吗？如果用 RPG-7 火箭弹就能干掉，还用得着几位蛇叔费那么大劲吗？然而事情的发展往往就是这么出人意料，RPG-7 虽然是无制导火箭弹，





但却是正儿八经为了反坦克的目的所研制，坦克都能干掉，解决个把“大型双足移动靶”Metal Gear还不是易如反掌。

抛开毒刺和RPG对付坦克哪家强的问题，我们来看看在四代中才首次出现的一类武器——反坦克导弹。反坦克导弹，顾名思义是专门用来对付坦克的制导武器，《MGS4》中的FGM-84“标枪”以及《PW》中的M-47“龙”都是此类武器。作为标枪的前辈，M-47是一种线导导弹，用一根线缆来引导导弹飞向目标。这点大家不用感到奇怪，有线式制导其实是一种常见的制导方式，这种制导设备的结构简单体积小、制导精度高、抗干扰能力强，反坦克导弹大多采用这种制导方式，不少鱼雷也选择线导方式。但这种制导方式的射程会受导线长度的限制，同时发射后发射员必须一直用瞄准具瞄着目标，使用时总让人觉得提心吊胆。同时M-47的射程只有可怜的1~1.5公里，因此这种导弹并不受美军士兵的欢迎。作为继任者，标枪导弹就好得多，首先，它采用红外成像制导，发射后就无需继续瞄准目标；其次，标枪导弹的攻击方式更为先进，导弹发射后会进行上升飞行，然后从目标顶部砸下来直接攻顶，这点对于坦克来说相当致命，因为执行攻顶的就是直接打击炮塔，炮塔顶部的装甲本身比较薄弱，击穿后还可以直接杀伤车内的乘员。只不过《MGS4》里标枪无法进行攻顶，只能让傻傻地直飞向目标……现实中标枪也存在直线攻击模式，可以直接发射打击直升机、车辆或建筑物。不过如此就太奢侈了，因为一发标枪导弹的造价要将近80000美元。所以综合评判，打击坦克还是RPG-7最为实用，毕竟人家成本低廉，打空了只当练手也不那么肉疼。


■约翰・兰博使用M72 LAW击落山寨米-24。

这话要是说死了，M72 LAW、M202和卡尔·古斯塔夫M2等几位同学难免就要不高兴了，凭什么风头尽让RPG-7出啊，那咱们就一个一个都说说。

首先M72是个一次性的火箭筒，射完了连条烧火棍都不如。有不少枪战片里出现过它的身影，黑帮成员比较喜欢这玩意，因为它口径小，重量轻，每人腰间能带上两支M72，跟打《COD》似的；加上价格便宜使用方便容易维护，反装甲能力也还可以，所以不仅黑帮喜欢，美军现在也一直使用，哪怕是已经配备了更好的AT-4，对M72也是不离不弃；《第一滴血》中，史泰龙也曾用过这种火箭筒。

至于M202，这玩意其实是火焰喷射器的替代品，打的是燃烧弹，根本没有反坦克能力，摆在这里说只是强行凑了个热闹。另外，这种四联装火箭发射器直到1978年才开始生产，但同样在《PW》中登场过，所以也是一种穿越武器，不过反正它在《COD 黑色行动》里也穿越了，而且那边穿得还更狠，直接穿到60年代。然而因为太重了，再次被娇气的美军小公举所嫌弃：尽管已经比以往的那些火焰喷射器轻了很多，但其全重还是有将近13公斤，扛着打仗无异于健身。可为何这种火箭筒至今仍在美军的军火库中保有一席之地呢，因为这是州长用过的啊！还是那句话：名人用了都说好。


■州长大人肩扛M202冷静射击。

而卡尔・古斯塔夫M2也同样不是火箭筒，而是一种肩扛式无后坐力炮，发射的是炮弹而非火箭弹。这种武器的炮管内部刻有膛线，它的炮弹不需要像火箭筒发射的火箭弹那样自带弹翼，也能保持飞行时的稳定性，所以M2的英文名里带着这么两个词：Recoilless Rifle。但是可千万别翻译成无后坐力来复枪，毕竟这可是口径84mm的“Rifle”，怎么也不能算是“枪”了吧。同时这种武器的穿甲能力很强，可以达到400mm，在使用高爆穿甲弹的时候可以超过500mm，数据相当可观。卡尔・古斯塔夫无后坐力炮可以发射多种炮弹，包括烟雾弹和照明弹；但是，游戏里那个能发射富尔顿气球的炮弹是绝对没有的！另外要说的是，在今年上映的最新一集终结者电影里，州长大人也使用了这种武器。

以上咱们看到的都是在游戏中能用上的武器，效果如何大家心里也都有个数，但有些武器玩游戏的时候根本拿不到，只能干瞪眼看着；更有诸如坦克、飞机这样的重型武器，蛇叔一家倒是打下来不少，自己却几乎从不曾开过。所以为了抚平这些怨念，接下来咱们就谈谈这些飞机大炮：

! 金牌龙套型

在写重武器之前，笔者这里为了照顾之前对武器种类的段落区分，还得再插上一些蛇叔一家同样未曾用过的轻武器做个引子。轻武器在游戏发展到如今已经越发丰富，有些武器虽然在系列早期只能看，但在后续作品中就已经相继入手。尤其是《MGS1》由于发行时间较早，武器本也不多，到后来的版本反倒出现了一种玩家用过，但敌人却不曾配备的装备——MP5SD2。这支只出现在日版完全版及PC版的Very Easy难度中的武器拥有无限弹药，还自带消音器，任务中带上一把简直人挡杀人佛挡杀佛。

《MGS2》里轻武器的种类同样不多，按说是不该出现玩家可望不可及的道具，但是偏偏还真就有这么一款——贝奈利M4超级90半自动霰弹枪，这把枪美军编号M1014，相信这个编号对于FPS玩家来说会更加熟悉，毕竟在众多射击游戏中也都是常客。估计看到

这里有不少朋友要纳闷了，这《MGS2》里哪来的M1014？虽然敌人虽然也装备霰弹枪，但也都是SPAS-12啊。没错，其实游戏中也确实通篇连个M1014的影子都没有，它只在下面这张原画上出现过，雷电手里拿的就是了。

好吧，M1014纯粹是笔者主观意愿的吐槽。这张雷电的原画实际上临摹自美国海军陆战队宣布采购M1014时拍摄的宣传照，时间大概是1999年11月份。遗憾的是，这张宣传照的原图，笔者一直没能在网络上找到，搜到的都是《现代兵器》2000年2月号的杂志封面，不过除了人物外，其他都一样，包括枪身上方安装的MEPOR 21反射式瞄准镜。如果大家有兴趣想看看的话，可以去黄教授的枪炮世界网站，在M4Super90的介绍页面上可以找到那张封面图。

认真的讲，其实二代中真正无法使用的轻武器，是奥尔加与蛇叔对峙时偷袭用的NRS-2战术匕首。这种匕首的刀把内暗藏了一根枪管，内装一发7.62×42mm口径的特种微声手枪弹，这种子弹也被用在PSS微声手枪上，也就是蛇叔命令奥尔加扔掉的那支手枪——后来在MGS4里，德雷宾还从哈德逊河里把这支PSS捞了上来，洗洗擦擦当新品又卖给了蛇叔。游戏里虽然奥尔加的偷袭设计上非常突然，但还是被蛇叔躲过了一劫，这是因为这种匕首的枪口在刀屁股上，要射击的话得先把整个匕首掉个头，这种此地无银的动作想偷袭蛇叔这样的老江湖简直白日做梦，更何况射击前奥尔加还特地摆了一连串耍帅的pose，这简直就是对传奇士兵智商的侮辱。

随着系列世界线的时间慢慢推移到……搞错了，是慢慢回溯到游戏三代，这部作品里有两样轻武器较为引人注意：EVA的配枪17式手枪和山猫小队手里的AMD65，前者当年随着一大波战争影片红透全国，驳壳枪威名扬天下；后者虽然露脸较少，不过它的造型还是出卖了其AK-47家族成员的身份。AMD-65是匈牙利生产的AKM改进型号，为了兼顾室外及室内战斗的需要，枪管比普通AK步枪略短，为方便携带还配有折叠枪托。在《MGS3》中，玩家只能带着普通AK看山猫小队拿着文艺AK炫耀；到了《PW》里，念念不忘的大首领终于在自家兵工厂造出了AMD65，大家这才有机会亲自到战场上试枪。但对于17式来说，就比较悲剧了，至少到目前为止，玩家都没有机会在《MGS》系列"中亲自拿上它冲锋陷阵了。虽然《PW》里也开发出了驳壳枪，可做出来的却是毛瑟C96，虽然同时还进一步的开发出它的冲锋手枪型号M712，但无论是C96还是M712，口径都是7.63mm的，而17式的口径却是点45 ACP，而这点45 ACP的驳壳枪，全世界范围内17式可是独一份儿，所以跟原装C96也完全是两个东西了。那么这17式为什么这么特殊呢？因为当年称霸山西的阎锡山阎长官给自己的亲卫清一色装备了芝加哥打字机（对，你们没有看错，就是芝加哥打字机，黑社会打家劫舍杀人越货最爱用的汤普森冲锋枪）。而这汤普森冲锋枪的口径就是点45 ACP，阎长官心说本帅的队伍出去打仗，子弹还得带两种，太麻烦咧，这德国盒子炮改一改算啦！改成美国口径滴！因此这才有了17式这种口径的巨型毛瑟驳壳枪。要说当年的中国地区那可是驳壳枪的大用户，要是中国人说自己是世界上驳壳枪保有量第二，没人敢称第一，连原产地德国都不敢这么说。起初这毛瑟的原装正版驳壳枪价格很高，德国及欧洲其他各国军队纷纷表示装备不起，所以这原产毛瑟厂的头头脑脑们每天为了销量那是坐立不安，就差卷了工资带着小姨子跑路了；可没想到这西方不亮东方亮，当时中国战事连年，各种政府军大军阀都发愁上哪搞军火，正巧又碰上国外在搞武器禁运，有钱都买不到枪炮，过得也是百爪挠心；这打仗没抢自己总得想辙啊，结果突然间大家发现驳壳枪居然不在禁运列表内，这还了得，组着团的就跑到欧洲扫货去了！这一团就是几十年，从北洋时期团到了军阀混战，再从军阀混战团到了抗战结束。当年出口到中国的，除了德国原装C96外，还有不少西班牙仿制的Astra牌，直接从西班牙内战战场上返销德国，再转手来到中国。所以中国仿制的驳壳枪，大部分应该是以西班牙货为原型的。



从四代开始，玩家在游戏中能使用的轻武器种类已经彻底碾压敌人了，在游戏提供的华丽武库面前，敌人只有被虐的份儿。所以关于游戏里玩家眼馋却摸不到的轻武器，也只能说到这儿了，同时为了伸张配角的正义，接下来咱们就扒一扒那些在游戏里充当龙套的重型武器。

还是从初代说起，在游戏一开始玩家就是乘坐重型武器来到影子摩西岛的。还记得吗？美国海军"发现"号核潜艇。发现号是一艘俄亥俄级战略核潜艇，这种潜艇是世界上威力最强大的武器系统，其强大的战斗力源自于其艇身上的24具洲际弹道导弹发射筒。这24具发射筒中可以携带三叉戟1型或三叉戟2型洲际弹道导弹，其中每枚三叉戟1型导弹可以携带最多8枚当量为10万吨级的W76核弹头，每枚三叉戟2型导弹则可以携带最多12枚W76核弹头或最多12枚当量为30万吨以上级的W88核弹头；而在俄罗斯的竞争对手台风级和北风之神级则只有20具弹道导弹发射筒，且这两种潜艇携带的鲟鱼导弹和布拉瓦导弹都最多只能携带10枚当量为20万吨左右级的核弹头，从威力上来说略逊于俄亥俄级。蛇叔乘坐这种能在瞬息之间毁灭世界上任何一个国家的可怕武器登场，充分暗示了两个要点：一、蛇叔战斗力非常恐怖，一人顶一个部队，要不然怎会有如此待遇；同样是登岛，当初梅森上尉和古斯比探员又是救人质又是拆导弹，结果下水时就一人发个单人潜水推进器，还是直接从直升机上扔下来的，好悬没让他们自个儿游过去。（※注3）二、要是蛇叔失败了，估计就直接让核潜艇轰岛了，当然，肯定不是用弹道导弹轰。冷战结束后，核威慑的需要不再那么迫切了，加上服役时间也已经很长了，所以俄亥俄级的前四艘干脆进行了改装，改为携带"战斧"巡航导弹，每艘艇能带上154枚战斧导弹。如果这些导弹用上核战斗部，捕狐犬的基地修建得再结实稳固也没用，整个影子摩西岛分分钟就会灰飞烟灭。

回想游戏在蛇叔登陆后，躲过了货运码头的守卫，坐着货梯奔着基地就去了，可刚到地方就先吃了一惊：一架米里 米-24"母鹿"直升机正面对着他飞来。米-24是前苏联米里设计局研制的武装/运输直升机，由米里设计局的开山祖师米哈伊尔·米尔亲自操刀研发，意图制造出一种飞行武装运兵车，既能把步兵快速地运到前线，又有一定战斗能力，可以为地面上的步兵及机械化部队提供空中支援。这种设计思想在当时相当超前，不过可能太超前了些，别说设计米-24的上世纪60年代，就算是现在，也没见谁拿出真正实用的武装运输直升机。所以米-24直到现在也没有几次运送士兵的经历，一直只能作为正经的武装直升机执行各种轰炸任务，诞生至今只有当年在阿富汗，曾运送过Spetsnaz执行渗透任务。初代中登场的是米-24D，应该是母鹿的第3种改进型号；而它的大哥米-24A则在三代中首次亮相，可以看出两者长得不太一样，不过确实都是母鹿。说到"母鹿"，也许有些读者会好奇，战斗民族怎么给米-24这种火力强大又皮糙肉厚的飞机起了这么个柔情似水的名字？其实，"母鹿"这个名字并不是俄国人自己取的，而是北约为了叫起来方便而起的代号。北约对于给俄国和我国的各种武器起名字这件事儿的热情特别高，甚至还专门有一套命名规则。飞机起名取决于它们的类型和代号，北约会以表示该飞机类型代号的英文单词首字母打头的某个单词进行命名。比如苏霍伊 苏-27，它是一种战斗机，战斗机的英文是Fighter，所以苏-27的北约代号就是Fighter的首字母"F"打头的单词"Flanker（侧卫）"。到了米-24这儿，因为是直升机，所以北约代号就给起了直升机英文Helicopter首字母"H"打头的单词"Hind"，也就是"母鹿"了。这些单词的脑洞是怎么开的就无从考究了，估计起之前也会搜集一些飞机的相关情报，但个人觉得他们可能也是随便随便瞎起了，叫着开心就好。因为对比了大量飞机名字发现，起代号的水平参差不齐，有些名字虽然还比较合适，但也有不少牛头不对马嘴的。正面例子如：米里 米-28武装直升机，它的北约代号是"Havok"（浩劫），这种飞机本身体型巨大，机身棱角分明，加上装甲厚重火力猛，搭配"浩劫"这个名字，王霸之气扑面而来。而起的不好的呢？首推俄制SA-5防空导弹，北约起了个"Gammon"的名字，这个单词翻译成中文是啥意思呢？腌火

腿！一个导弹，名字叫腌火腿，这导弹要是活人非得给气炸了不可啊。

尽管名字听着软绵绵的，但米 -24 打起仗来可一点不含糊，除了南北两极外，“母鹿”的足迹遍布世界各地，大大小小三十几场战争过来了，可以说世界上有战争的地方就有“母鹿”。蛇叔作为老江湖，肯定知道米 -24 的这点底细，所以一上来老老实实在角落里蹲着，等兄弟把米 -24 开走了才敢出来活动。而这米 -24 好好的怎么就开走了呢，因为又一位大牌龙套登场了，那就是通用动力 / 洛克希德·马丁 F-16“战隼”战斗机。

对于 F-16 军事迷们大都耳熟能详，即便只在玩家群体中玩过《皇牌空战》和《分裂细胞》也都应该有些印象（※ 注 4）。作为通用动力公司的当家花旦，虽然被卖给了洛克希德公司也照样红透半边天，全世界共有超过 4500 架 F-16 在 20 多个国家的空军中服役，是世界上最著名、最成功的战斗机之一。这么犀利的战斗机，当然要派来执行重要任务，所以为了掩护蛇叔的潜入行动，两架 F-16 作为佯攻部队登场。现实中影子摩西岛位于阿拉斯加州，而当地也确实存在拥有 F-16 的战斗机中队——驻扎在埃尔森空军基地的第 18 侵略者中队，这支部队的任务是模拟外军的飞行风格和作战习惯，与美国空军其他部队进行假想空战，以提高飞行员的作战水平，所以这支部队赶来帮忙也不是没有可能。不过游戏中这两架 F-16 就比较悲剧了，还没露脸就被利奎德击落了。这就比较玄幻了，毕竟现实中无论什么直升机，除非是变形金刚，否则见到战斗机就只有开溜的份儿，啊不，既然都能见到了，那肯定就只有被击落的份儿了。虽然现代武装直升机大多也具备空对空作战能力，但其携带的武器最多只能用来对付偶然遭遇的敌方直升机或低速的支援飞机。大部分直升机携带的空对空导弹都是步兵使用的便携式防空导弹，比如波音 AH-64“阿帕奇”就会携带毒刺导弹作为空对空的攻击手段；比较特殊的有美国“贝尔 AH-1Z”武装直升机，可以挂载战斗机用的 AIM-9“响尾蛇”空空导弹；我国的昌河“直 -10”武装直升机则装备了专门研制的天燕 -90 空空导弹。当然，这些导弹最多打打直升机。不过据说伊拉克的米 -24 在两伊战争中曾击落过伊朗空军的麦道 F-4“鬼怪”战斗机，估计游戏中里安排米 -24 击落两架 F-16 也是源自这个说法。但就算这个战例是真的，也绝对属于瞎猫碰上死耗子般得巨大巧合。估计 F-4 刚刚起飞驾驶员还在默念石油赐予我力量时，就迎面遇上了米 -24；那边厢米 -24 的飞行员大概也没料到有此一出，心一慌手一抖，本来想掉头跑路，结果就按下了武器发射键，机炮加火箭弹这一顿招呼，兜头就给 F-4 揍趴下了。但这 F-16 和 F-4 比却不知高到哪里去了，在真正的空战中，这米 -24 绝对连 F-16 的影子都看不见就得被打下来。要知道 F-16 的 AN/APG-66 或 AN/APG-68 雷达可以在几十公里外发现米 -24，配合射程至少在 50 公里以上的 AIM-120 中距空空导弹，绝对可以做到杀敌于千里之外。就算 F-16 的飞行员嚣张地进入视距内和米 -24 狗斗，就凭武装直升机的飞行速度、机动能力和主要用来欺负坦克的火控系统，根本没有锁定喷气式战斗机的机会；这场战斗还是一场对米 -24 的单方面虐杀，跟在公园里散步相比也难不到哪儿去。所以说这也就是游戏里才能出现的状况，刻意营造出一种“主角的对手无比强大”的氛围来衬托主角，让玩家在战胜这样的敌人后更有成就感。


这就是“腌火腿”。

好容易躲过了要命的武装直升机，以为能顺顺当当地执行任务了吗？此处向前 50 米，还有坦克等着您！这种剧情，估计蛇叔简直要气得从电视里跳出来砸游戏机了，制作人这算是什么恶趣味！还让不让人好好潜入了，对付一个人用得着上坦克吗！而且这么个丁点大的岛上，又是飞机又是坦克的是要干嘛？咱这是影子摩西岛，又不是威克岛啊。（※ 注 5）等等，直升机？坦克？加上最后脱离时用的吉普车……FOXHOUND 是不是还在影子摩西岛上还藏了一架航天飞机和一辆防空卡车啊？（※ 注 6）

为什么说蛇叔会火大，玩过游戏的都知道，那场坦克战斗的场地面积很小，几乎也没有什么隐蔽的地方，加上对手还是世界上最先进的主战坦克 M1A1“艾布拉姆斯”，这不是难为人嘛。M1A1 是 M1 卡宾枪的伞兵型号，安装有折叠枪托以方便携带。除了美国陆军的空降兵外，英国特种空勤团 Special Air Service 也使用过这种卡宾枪。咦，好像有哪里不对……哎哟喂，说串了，不好意思！这美军历史上军用编号叫 M1A1 的东西实在太多了，说秃噜嘴了，抱歉抱歉，咱重新说！M1A1 是 M1 坦克的改进型号，M1 坦克是上世纪 70 年代美军为了取代一种研制失败的主战坦克，而重新开发的主战坦克型号。这里插一句，刚刚提到的那种研制失败的主战坦克就是在《PW》中登场的 MBT-70/Kpz.70 主战坦克。MBT-70/Kpz.70 坦克是美德两国于上世纪 60 年代联合研制的主战坦克，意在取代各自正在服役中，却已显劣势的 M60 及“豹”1 型坦克，对抗当时前苏联最先进的主战坦克 T-62。MBT-70/Kpz.70 几乎加入了 60 年代所有的最尖端的坦克技术，也曾制造出样车，但最终因为各种原因还是没有成功。其中最主要的问题集中在坦克吃饭的家伙——主炮上面。德国人觉得坦克就该踏踏实实造，所以他们给自己版本的 Kpz.70 装上了普通坦克使用的 120 毫米口径滑膛炮；而美国人觉得新一代坦克必须时髦，只能打炮弹的坦克并不能完成显摆的任务，所以给美方版本的 MBT-70 装上了文艺坦克才用的 152 毫米口径两用炮，既能打普通炮弹，也能用炮射导弹。这么设计听着厉害，但美国人忽略了一个问题：当时那个年代的炮射导弹以今天的标准来看，作用几乎为零：导弹速度慢不说，可靠性也差，故障率还高，所以好好的文艺设计被整出了 2B 效果。都 2B 还折腾啥啊，美军也就不瞎折腾了，而德国那边则把 120 毫米滑膛炮继续发扬光大，最终成为了西方主战坦克的标配，随后 M1A1 上安装的也是由莱茵钢铁公司生产的 120 毫米滑膛炮。


第 18 侵略者中队的 F-16C。

说回游戏中的战斗，作为西方第三代坦克的典型，M1A1 集各种先进技术于一身，拥有厚重的复合装甲，先进的侦搜及火控系统，加上射程远火力猛的 120 毫米口径滑膛炮，单枪匹马对决这么钢铁巨兽简直是寿星佬上吊——嫌命长。但是蛇叔做到了，虽然是被迫应战，但凭借耀眼的主角光环，硬是把手榴弹扔进坦克驾驶舱。那一刻，整个影子摩西岛沉默了，整个美国陆军沉默了，整个坦克装甲车辆业界沉默了……Vulcan Raven 估计也是被蛇叔这般身手吓着了，以至于当真照着自己的绰号找来一门 M61A1“火神”机关炮对付蛇叔。

Raven 这个人由于出身贫寒，是比较节俭的，直接跑到利奎德击落 F-16 的地方，从残骸里顺了一门火神炮。火神炮属于加特林式机关枪的放大型号，由多根炮管组成，射击的时候这些炮管会围绕一根轴旋转，旋转时每根炮管都处于不同的击发阶段，但每次都只有一根炮管负责击发，所以也是一种转膛炮。加特林式机关枪 / 机关炮的最大特点是射速极高，以至于这种疯狂的有点甚至成为了它最大的缺点。M61A1 的理论射速最高可达 6600RPM，即每分钟发射 6600 发炮弹。每秒钟能射出 110 发炮弹，要知道战斗机上

※ 注 3：此处说的是电影《勇闯夺命岛》的剧情。另外，《勇闯夺命岛》中海豹队长的扮演者是迈克尔·本恩，他曾经在电影《终结者》中扮演的人类反抗军战士凯尔·瑞斯，就是当年 MSX 版《Metal Gear》封绘上 Solid · Snake 的原型。

※ 注 4：F-16 是《皇牌空战》系列的常客，在《分裂细胞》系列中也出现过，其中一次是《分裂细胞 明日潘多拉》的一段过场动画中，这种飞机登场为 Sam·Fisher 乘坐的 V-22“鱼鹰”旋翼机护航；之后在《分裂细胞 断罪》以及《分裂细胞 黑名单》中，F-16 也有登场。

能带的航炮炮弹数量最多也就几百发，如果都按这个射速进行射击的话，连五秒也撑不住；不仅如此，这么乱打一通炮管也受不了，估计枪身都会被高温融化。所以在实际使用中，一般会把射速限定在3000-4000RPM左右。背上了火神炮的Raven可以说是初代游戏，甚至整个系列中最强大的敌人，他可是扛着一百多公斤的火神炮追着蛇叔满场跑的BOSS；反观蛇叔全身上下一堆大枪小炮加起来估计还没人家一根枪管重。而且这M61A1在射击时可是会产生900多公斤的后坐力，这可不是人类能承受的力量，所以Raven也被称为"最接近神的人"，嗯？怎么感觉好像在哪儿听过这话？（※注7）

原本从影子摩西岛逃出来，蛇叔是发誓再也不接这种鬼差事了，但树欲静而风不止啊，到了二代又被人架着走上了救世之路。要说这人算不如天算，蛇叔自己也没想到这次他竟然不是正篇的可控角色，反倒一个叫Raiden的小白脸替自己背了锅，幸福来的实在太过突然。蛇叔开心了，却苦了新人雷电，稀里糊涂的登上了Big Shell，还没搞清楚状况就正面被两个敌方大BOSS一顿修理，好容易在Shell 1拆掉了炸弹，干掉了安炸弹的死胖子，准备去Shell 2的时候又碰上了麻烦事儿——一架麦道TA/V-8B战斗机拦住了去路。这回可轮到雷电想骂人了，这TA/V-8B是美国海军陆战队装备的A/V-8B"鹞"式攻击机的双座教练机型号，是美军战斗序列中非常罕见的外购重型武器装备。要知道美国可是飞机的诞生地，但这鹞式攻击机却是由英国霍克公司研制，装有一台罗尔斯·罗伊斯公司制造的"飞马"推力矢量发动机，此发动机的喷口设置很独特，四个矢量喷口不像普通喷气式发动机那样安装在机尾部，而是位于发动机两侧，每侧两个喷口；四个喷口可以改变偏转的角度，使推力的方向发生改变，从而实现垂直/短距起降的目的。鹞式飞机是世界上第一种实用的可垂直起降飞机，也是第一种外销后因国外改进型号性能更好而回购的飞机，更是到目前为止世界上最成功的垂直/短距起降飞机，英阿马岛海战一役，鹞式飞机扬名立万，收获订单无数。不过同样因为飞马发动机，这种飞机也没能成为优秀的作战飞机。因为飞马发动机的设计完全向垂直起降性能倾斜，所以飞机在低速区域的机动性能出色，据说美国海军陆战队的A/V-8B在与海军的格鲁门F-14"雄猫"战斗机进行的模拟对抗中甚至占有一定优势，想必F-14被逼入了低速缠斗中，被A/V-8B以低速机动性和特殊的飞行方式占得先机。但如果真刀真枪地在战场上遭遇，鹞式恐怕也只能吞下失败的苦果，因为这种飞机不但飞行速度不快（勉强达到1马赫左右）；而且航程也短，所以落得个"航母甲板守护者"的外号。鹞式之所以能在马岛海战一战成名，主要还是托了阿根廷水货空军的福，两倍音速的"幻影"F1被亚音速的鹞式击落，只能说是技巧的碾压了。不过相对的，阿根廷空军在战役中也突破了英军的防空体系，并击沉了当时世界上最先进的驱逐舰——42型驱逐舰"谢菲尔德"号，创造了现代战争史上反舰导弹最成功的一次战例。而令英国人蒙受这样奇耻大辱的罪魁祸首，就是腿短又龟速的鹞式了，毫无高速截击能力的鹞式攻击机，眼睁睁地看着人家低空突袭束手无策，这也就是遇上了"善良"的阿根廷人，要是碰上毛子，一波图-22M冲进去一番狂轰滥炸，这皇家海军估计就直接破产了。所以回到游戏里再看，小雷电用蛇叔给的毒刺打TA/V-8B倒也轻松自如，以鹞式的飞行速度，把发动机飞烧起来也躲不过最大飞行速度两倍音速的毒刺导弹，哪怕驾驶员是州长大人也照样得跳伞逃生。（※注8）不过为了游戏体验考虑，制作组强行拉低了毒刺导弹的伤害，毕竟如果真被秒了，这鹞式怎么凑成BOSS战啊。

说了这么多，差点都忘了提到一件不出现在系列里简直天怒人怨的武器，这就是出现在四代中的M1128轮式机动火炮系统。M1128是美军斯崔克轮式装甲车族中的一员，在车顶安装有一门108毫米口径M68线膛炮，威力不俗；更重要的是，M1128整车的战斗全重才20吨左右，连C-130都能装上一辆拉走，非常方便进行空运及空投部署；同时M1128的最高车速可达96公里/小时，可以爬上60°的坡，跨过将近2米宽的壕沟，机动能力超强。综上所述，这款先进的支援用轮式火炮系统，深受美军器重，以及中东反美武装敌后打击小分队伏击组IED班的喜爱。为什么这种武器必须出现在《MGS》系列中"，因为它的名字机动火炮系统英文写法是Mobile Gun System，缩写就是MGS，这名字都叫MGS了，怎么能不在系列里露露脸啊？

最后还要提一个非常大牌，但也是经常被人无视的龙套角色，这就是世界上第一种第四代隐身战斗机洛克希德·马丁F-22"猛禽"。估计不仅刚接触系列的玩家，可能一些老玩家也不一定马上能想起来这位大爷曾出现在哪部作品里。当然不会是正传作品里了，F-22是在GBC版外传作品《Metal Gear：Ghost Babel》中登场的，成四机编队出现在过场动画中，用不知道是什么型号但看着感觉像AIM-120的空对地导弹摧毁了同样看不出型号，从意境上揣测应该是M777的敌方火炮，为看着仿佛是蛇叔但实际应该是雷电的主角铺平了前进的道路。

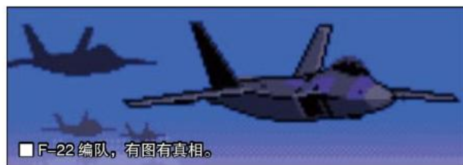
F-22是冷战后期美军"先进战术战斗机"计划的产物，应用了多种先进的航空技术，具有优越的隐身性能，可以不开加力直接进行超音速巡航，其使用的推力矢量控制技术使其拥有无与伦比的机动能力，是目前世界上最先进的重型战斗机。大概是由于飞机的性能过于强大，所以整个系列中就只有这么一次打酱油的露脸机会，就算是鹞式在Big Shell上兴风作浪，美军都没舍得让F-22过来帮个小忙，太小气了。不过F-22算命好的，过场动画还有个特写，起码比脸都没露就窝窝囊囊地被直升机击落的F-16强了一万倍。

※注5：威克岛是太平洋上的战略要地，有"太平洋上的踏脚石"之称。同时，威克岛也是EA旗下系列射击游戏最经典的对战地图之一，几乎每作都会出现。

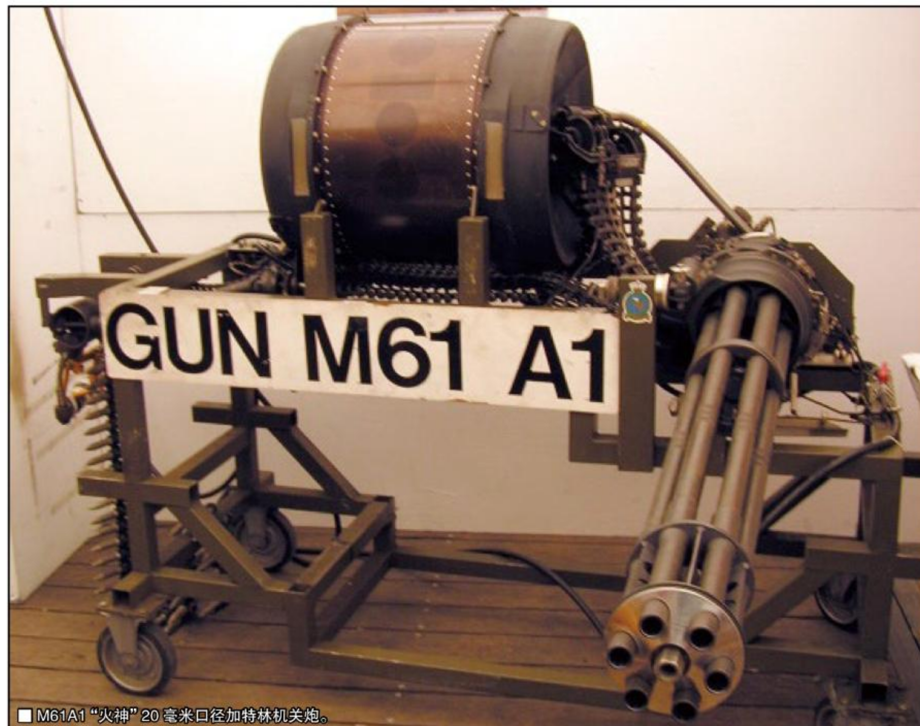
※注6：直升机、坦克、军用吉普、航天飞机、防空卡车对应《变形金刚》中战车队成员：旋风、吵闹、诈骗、爆炸、袭击等五人的伪装形态，他们可以组成组合金刚——混天豹。

※注7："最接近神的人"，指的是车田正美漫画作品《圣斗士星矢》中的处女座黄金圣斗士沙加。

※注8：在电影《真实的谎言》最后，阿诺德·施瓦辛格扮演的特工驾驶A/V-8B与恐怖分子进行战斗。


■F-22编队，有图有真相。


■M1128 MGS，后面的是同样出现在《MGS4》中的M1126 ICV。



■M61A1"火神"20毫米口径加特林机关炮。

看到这里，各种轻重武器也说了不少了，但这些武器有个共同特点不知道大家注意到没有：那就是，以上提到的所有武器装备，其他游戏里也都有出现。所以说即便没玩过《MGS》的玩家也不难认出这些武器。而接下来，让我们就要把目光聚焦在一些只有在“《MGS》系列”中才能见到的东西。在开始之前笔者要强调下：下面大家看到的东西，也许并没有正式进入军队服役，更可能只是一些实验性的产品，但是，这些东西却都是真实存在的！那么就请看：

! 超越常识型

所谓超越常识，本文主指某种武器装备匪夷所思的构造，不像是这种东西通常应该有的样子，或者干脆就是前无古人后无来者的独特产品。首先咱们来看看《MGS3》中的机械怪物“Shagohod”。额，大家别激动，笔者并不是说 Shagohod 是真实存在的，其实需要说的只是 Shagohod 的前半部分，就是大首领和 EVA 合作对付的那个铁家伙。关于这个家伙，从用途上讲就是坦克、装甲车之流，很容易就能看出来；但它的不寻常之处显然更容易看出来，所有第一次见到它的人肯定都会被它那两个巨大的钻头深深吸引。

然而其实这并不是钻头，而是 Shagohod 前半部分结构的行走部分，也就是它的“轮子”。当然了，这奇怪的“轮子”造型和 Shagohod 肯定是虚构的东西，但用钻头当轮子的车辆可是在真实世界里存在的，比较知名一点的有前苏联生产的 Zil 29061 螺杆推进车，和 Shagohod 正好也是老乡。

这种造型奇葩的小车有着和 Shagohod 一模一样奇葩的行走部分，印象中这两个钻头是铝合金制成的，而它为什么要用这么奇怪的推进方式？实际上，Zil 29061 是专门为了在沼泽、某些水面、雪地等特殊地形上行驶而开发的特种车辆，这种车辆被用来搜救宇航员。因为传统轮式及履带式在这些特殊地形上行驶时比较困难，因此特地采用了螺杆式推进方式。其工作原理与拧螺丝相似，顺着螺纹的方向转动螺丝，就能顺着螺纹旋转着推进，只要稍稍用力，就能把螺丝拧进去，电钻也是依靠高速旋转带有螺纹的钻头来给各种物体开洞的。Zil 29061 的推进原理也是如此，车辆在部分陷进地表情况下启动螺杆推进器，就可以像螺丝钻进木板一样往前走。当然，它在平坦坚硬的地表也可以行驶，但推进器和地面摩擦产生的震动和噪音的酸爽，简直让人一辈子也忘不了，当然可能还是会收到交警和市政部门对于你破坏路面的罚单。最后，这种推进方式首次被应用到车辆上是在美国，一个叫 Jacob Morath 的瑞士人为了方便犁地，设计了一种螺杆推进的机械，驶过田地之后土就被自然的翻开了，知识改变生产力啊。



■大首领大战 Shagohod。


■ Zil 29061 螺杆推进车。

看完了奇葩的小车，让我们再来看一个奇葩的小飞行器。同样还是在《MGS3》中，在前往 Shagohod 基地会经过一条河，上空则有一些苏军士兵驾驶一种非常奇特的飞行器来回巡逻。这玩意大家都还记得吧？没错，它也是真实存在的。

不过与游戏中不同的是，现实中研制这种被称为“飞行平台”单人飞行器的并不是苏联，而是美国。上世纪 50 年代，美国陆军可能是吃饱了撑的没事做，想搞一个什么小型运输飞行器的项目，取名叫“飞行平台”，要说这名字倒起的贴切。驾驶时飞行员就站在或者坐在一台发动机上，发动机带动巨大的螺旋桨转动上升起飞，飞行员用改变身体重心的方式来控制飞行姿态。原理与直升机相似，且此物操作起来难度极大，实用性几乎为零，美国陆军负责搞这个项目的军官们估计也觉着自己确实是吃饱了撑着闲的了，于是就把计划给 cancel 掉了。后来到了八十年代，有家叫威廉姆斯的制造发动机的公司又把这个“飞行平台”的无聊创意给翻了出来，而且与时俱进采用了喷气式引擎作为飞行器的动力，并且起了个“X-Jet”研制代号继续开发。

要说这玩意，人家美国陆军 50 年代就发现玩不转了，过了 30 年，却还有傻小子跑来献世，X-Jet 自己也是无疾而终，最后只能穿越回到 60 年代的游戏里，给苏联人打工了。

要说三代里乱七八糟的玩意真是多，接下来给大家介绍的又是一种


■大首领正在射击的就是苏军的“飞行平台”。

飞行器：D-21 无人机。无人机？60 年代有无人机？额，当然没有，这个问题其实比较复杂，我们先看下图。

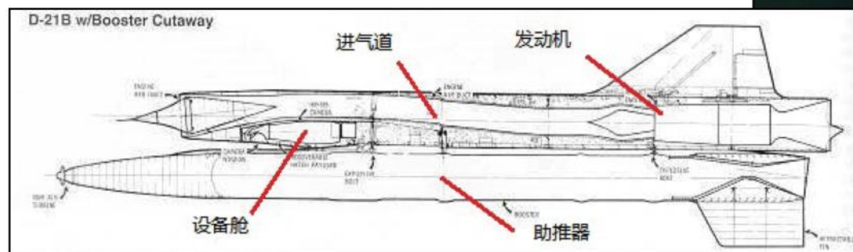
这个飞机背飞机的组合，就是美国的 D-21/M-21 无人侦察机的理论系统。到了实际游戏里，竟然变成了一架 YF-12 背着一架塞进了一个人的 D-21 无人机，大首领正是搭乘这架 D-21 突破苏联战机的拦截，冲向了任务地点。1960 年五一劳动节这天，在苏联的斯摩棱斯克的地界上，发生了一件大事，一架美国中央情报局的洛克希德 U-2“龙女”高空侦察机，被苏联人的萨姆 -2 导弹打下来了！飞行员鲍里斯被活捉，并且向苏联人坦白了自己受雇于中情局的事实。这下可了不得了，苏联的赫鲁晓夫同志，拿着 U-2 的照片跑到联大会议上一顿臭骂；美国人也无言以对，自打联合国成立以来，自己可从没吃过这么大的亏。于是憋着一口气，回家研制起了更先进的高空高速侦察机，这就是洛克希德的“牛车”计划，而该项计划的产物就是洛克希德 SR-71“黑鸟”高空高速侦察机家族。SR-71 的家族共有四位成员，分别是原型机 A-12、试验型战斗机 YF-12、最终成品 SR-71，以及无人侦察飞行器 D-21。图上的小飞机就是 D-21，而大飞机是 YF-12 战斗机，只造了三架，然后这个项目就被当时的美国防部长麦克纳马拉给毙了。那么它能不能背 D-21 呢？反正笔者是没见过，至少所有的资料都显示，D-21 最初的载机直接选定了 A-12 的最后两机，作为 D-21 载机的 A-12 还有个专门的代号 M-21，M 代表“Mother（母机）”，对应 D-21 的 D，代表“Drone（无人机）”以及“Daughter（子机）”。

要说这游戏中的母机 M-21 建模其实有不小偏差，D-21 在背负状态时机首机尾是要安装整流罩来减小阻力的，弹射起飞时才会抛去。这些暂且不提，但 D-21 在游戏里的作用，就是大首领乘坐 D-21 强行突破苏联防空军米格 -21 的拦截。那么这种无人机到底能不能装个人进去？我们再来看下图。

从图上就可以看出，整个 D-21 的机身大部分都由进气道及 RJ43 冲压发动机组成，只有前机身下方辟了一小块空间安装飞行所需要的仪器设备，这种小飞机全长只有 12 米左右，真要把一个成年男子硬塞进设备舱里，也不是不可能；但那样的话导航系统就没地方安装了，这无人机又不可能安装一套手动控制系统，所以用 D-21 来运输人员根本没有可能。更何况这种飞机的最大飞行速度能达到 3500 公里 / 小时以上，这也意味着被装进飞机的人要时刻忍受飞机与空气剧烈摩擦所产生的至少 200℃以上的高温；还有就是游戏中的 D-21 居然还有一对反推引擎，左右机翼上各有一个，这也是不存在的。这样看来，游戏中的 D-21/M-21 无人侦察机系统可比真实世界中的原型要夸张得多，不仅超越了认知常识，也超越了物理常识。


■威廉姆斯公司的 X-Jet。


■游戏中的 M-21 系统。




■D-21 及助推器侧面剖视图


◀▲左边是正版的 D-21/M-21 系统，右边是和游戏建模一样的 YF-12，机首处的外形区别一目了然

而三代中的怪物还远不止这些，在Shagohod的基地院子里，停着一种长相怪异、看上去像是坦克的东西，十分引人注目。这种奇怪的车辆尽管体型庞大，顶高却比较低矮；车身呈飞碟状，行走部分由四条履带组成，非常罕见；整车只有炮塔看上去普通一点。那么为何它会有如此奇特的造型呢?

这种奇怪的履带战车，其实是苏联军方专门为了应对核战争而研发的重型坦克，由于只造了两辆样车就被砍了，所以只有个项目代号——279工程。这种坦克之所以会选用这样诡异而抽象的造型，是出于能在核爆冲击波下不被吹翻，进而快速重返战斗的目的。根据资料显示，279工程整车重量约为60吨，安装一门130毫米口径线膛炮，发动机功率1000马力，最大时速55公里，看上去就像是今天的主战坦克一样。据记载，这种坦克的行走部分通过性很不错，四条宽大的履带让整车对地面产生的压强很小，可以轻松应对雪地、沼泽等特殊地形；并且安装了油气悬挂系统，能让坦克降低车高，"趴"在地上，配合飞碟形状的车体，达到不被冲击波吹翻的效果。



■游戏中的279工程。

当年对于核战的认识毕竟不成熟，50年代那阵子大家总以为核弹是可以随便应用到战争中的东西，所以铁幕两侧都搞了不少特别奇葩的核武器，比如发射核炮弹的美制M65核火炮、被The Boss带到苏联的"嫁妆"M-28/29 Davy Crockett无后坐力炮等，还有各种核地雷、核水雷、核鱼雷，雷字辈的就差核手雷了。总之所有武器都是奔着打核战争去的，恨不得把所有常规武器都原子化。然而导弹时代来临之后，大家发现上面那些个东西根本没用，打起仗来只需把核弹头装进各种导弹，一按电钮直接就能点对点攻击，轻松又愉快。所以后来各种幺蛾子核武器都被扫进了历史的垃圾堆，只剩下各种弹道导弹和极少部分空射核导弹。这样的局面也增强了核武器的威慑力：我的核导弹可以飞到你家里，你能到我家来，如果你开火，大家都别活。如此相互确保毁灭的机制，导致了恐怖平衡理论的建立，核导弹射程越远、精度越高、突防能力和投送能力越强，世界就越和平；加上安理会五常长期霸占核垄断地位，而且把持氢弹的专利权，所以核战离我们还是很遥远的。哦，《辐射》系列的粉丝们不要用那样凶狠的眼神看着我，游戏中的废土世界观个人也是十分喜爱的。

说完核武器这么沉重的内容，我们来看看另一个怪模怪样的飞行器，对，又是飞行器……别说，飞行器这玩意在《MGS》里还真是大热，这不三代最后，大首领和EVA跑路时用的也是飞行器。

这个巨大的飞行器在游戏中被称为WIG，是英文"Wing In Ground-effect"的缩写，即地效飞行器。所谓地效是地面效应的简称，这种特殊的物理现象是指当飞行器贴近地面或水面飞行时，机翼上下表面压力差会增大，使飞行器获得更大的升力。地效飞行器便是利用地面效应原理，在地效区域飞行的交通工具。在实际使用中，所有的地效飞行器都是以水上交通工具的姿态出现的，所以它还有另外一个名字：飞翼艇。玩过游戏的朋友可能要有疑问了，这种WIG飞行器在Shagohod追击战中曾经出现在基地的机场跑道上，如果说地效艇是在水面上使用的，那为何又会在陆地机场上出现呢? 因为游戏中的WIG其实是地效飞行器中的一种——主效艇。地效飞行器有两种分类：主效艇和全效艇，主效艇的主要飞行状态虽然在地面效应区内，但因为拥有固定翼飞机一样翼展较大的机翼，因此能够提供足够的升力使自己在地效区外活动；而全效艇机翼的翼展小，只能勉强提供将自己提升离开水面的升力，因此飞行的全过程只能限定在地效区内，故而得名。

之前也说过，这部分介绍的武器装备都是现实中存在的，所以这WIG也是个真家伙，其现实中的原型就长游戏里这样，不过却有另外一个的名字：别里耶夫VVA-14。VVA-14在很多地方都被称为地效飞行器，而且它确实也能以WIG模式工作，但由于别里耶夫是专门设计水上飞机的设计局，所以大家还是倾向于将其称为水上飞机。VVA-14于1972年才研制成功，因此在游戏中又是一种穿越武器；VVA-14可以从陆基机场和水面上起飞，最大飞行时速可达760公里，使用地效模式飞行时最高时速约为360公里；它的最大升限是10000米，其实称之为飞机也不为过。原本VVA-14有计划在机身上安装12台升力发动机，使飞机能够进行垂直/短距起飞，但因为负责升力发动机部分的洛塔列夫设计局迟迟搞不定，所以首架样机编号19172就只能以纯水上飞机的状态进行各种飞行测试。1974年，因为VVA-14的设计师罗伯特·巴尔蒂尼去世，导致整个飞机的研制工作慢慢停滞下来，直到1987年，编号19172正式退休，被像垃圾一样被扔在了位于莫斯科郊外莫尼诺机场的俄罗斯联邦空军中央博物馆。


■279工程。


■游戏中的WIG。


■下场凄凉的VVA-14 No.19172。


■得，又被发现了吧。


■Cypher II，多了对翅膀和尾部推进螺旋桨。

游戏的年代来到了《MGS2》时代，距前作三十多年后，我们在游戏中第一次接触到一种奇怪的无人飞行器，这种飞行器上方装备摄像头，一旦被它拍到就会引发警报，在任务中如同苍蝇般讨厌，每每见到它都必须除之而后快。

这个讨厌的“苍蝇”原型是美国西科斯基公司研制的“Cypher（暗码）”共轴反桨涵道无人飞行器，真实的样子和游戏中的建模基本没什么差别：一对共轴但转向相反的螺旋桨被安装在涵道式外壳内。相反的旋转方向可以产生方向相反的扭转力矩，使得飞机不会在旋翼旋转的反作用力下自旋；用涵道式外壳包裹住旋翼，一来可以提升旋翼的工作效率，飞行时也更加安静；二来也能避免发生飞舞的旋翼击伤自己人的意外。目前这种飞行器已经发展到了第二代，专为美国海军陆战队研制，还得了个新外号叫“Dragon Warrior”，名字倒是挺时髦，不过目前还不清楚是否投产。但起码这种飞行器前景还是有的，军用也好民用也罢，都能找到适合它的岗位。

到了《MGS4》里，天上飞的飞机也换了样子，同样朝着苍蝇的方向进化着，同时此物居然还可以改变飞行状态，它又是个什么玩意？

上面是一张来自四代的游戏截图，这种直升机在第一章里简直铺天盖地，玩家可以用各种武器将其击落；在 TGS 05 预告的开头中，可以看出它在飞行时是固定螺旋桨飞行。难道预告片中出现的是另外一种飞机？当然不是，这种飞机是以“波音 X-50A“Dragonfly（蜻蜓）”无人机为原型设计到游戏里的。蜻蜓是一种“鸭式布局旋翼－机翼飞行器”（Canard Rotor Wing），它的机翼有两种作用，起飞时当作直升机的旋翼，通过高速旋转来提供升力；当飞行速度达到一定程度的时候就锁定机翼，变成固定翼模式飞行。这种飞行器相既拥有直升机的垂直起降和悬停能力，又拥有固定翼飞机的飞行速度，前景应该一片光明。与之类似，《PW》中出现的洛克希德 AH-56“夏延”武装直升机也具备这种特性。


■像直升机一样停在半空的奇怪飞机。



■洛克希德 AH-56。



▲洛克希德 AH-56，两个尾桨一个抵消机身自转一个负责推进。


▲波音 X-50A。



■同样的飞机，却像固定翼飞机一样飞行。

和波音的蜻蜓不同，洛克希德的 AH-56 更接近直升机。理论上它并不是纯种直升机，而是直升机与旋翼机的复合体。所谓旋翼机，是指飞行器的顶上也有像直升机一样的旋翼，可以绕轴转动，并且也能提供升力，但区别在于：旋翼机的旋翼是无动力的，说白了就是个能产生升力的大号风车。AH-56 在起飞时也是像普通直升机那样利用旋翼旋转产生升力，这时旋翼是有动力的，因此为了抵消机身相对旋翼旋转方向产生的反向自转，飞机尾部一侧的尾桨会接通动力旋转；而尾部的另一个用来推进的螺旋桨此时是无动力的；当飞行速度达到一定程度时，关掉主旋翼和尾桨的动力，同时接通尾部推进桨的动力，即可推动飞机进行平飞，而此时提供升力的就是无动力旋转的主旋翼和机身两侧巨大的短翼。AH-56 的最大起飞重量接近 14 吨，在武装直升机界这可是了不得的数据，要知道现在大红大紫的 AH-64 最大起飞重量撑死也就 10 吨，而且飞行速度也远逊于 AH-56。

按常理 AH-56 应该是前途光明，但实际上却半路夭折，虽然有军方在不同时代下要求变更的原因，但这种复合飞行器本身的问题也不能忽视。无论是 AH-56 还是蜻蜓，在不同的飞行状态下飞行性能都非常不错，问题出在了飞行状态转换的时候，因为转换的过程非常麻烦，必须慢慢进行平滑过渡，动作一猛就会失控。所以夏延和蜻蜓如果用来进行战斗的话，飞行状态必须在进入战区前完成；这样一来，飞机的实用性显然要打折扣，遇到偷袭之类，这两种飞机就只能当活靶，反而没有正经直升机好用。不过随着技术的进步，飞行状态转换的问题也有克服的可能性；即便不能用于军事，其在民用方面也不是没有发展前途的，只不过相对来说，在民用方面的使用价值远没有军用大。

超越常识的武器到这里也介绍的差不多了，不知道大家有没有注意到，在介绍上文的武器装备时，笔者刻意回避了最新一作《MGSV》的内容。没错，《GZ》和《MGSV》这两个游戏当然要单独拿出来讲。

! 淡淡忧伤型

诶？为什么这名字这么奇怪？因为整个《MGSV》的两部游戏中出现的所有武器，全部都是现实中不存在的虚构武器！直到现在，也没有任何说法来解释走真实路线的"《MGS》系列"到了第五部正传作品，怎么突然就将游戏中出现的所有武器全换成虚构的了，从长短枪支到飞机坦克，居然没有一样是真实存在的，这和整个游戏的时代背景设定实在格格不入。个人的猜测可能是因为武器的授权费用问题，制作组也只好做一些拟态武器上去，这种达意而型不同的做法科乐美倒也擅长，既能满足玩家，又不至于引发官司。基于去年上半年突然爆出的小岛离职事件，这种猜测好像也站得住脚，所以这"淡淡忧伤"，不仅因为《MGSV》的武器装备全虚构，更是因为搞不好这就是《MGS》的终章了。

言归正传，接着来谈游戏中的武器。尽管说武器都是虚构的，但是制作时还是有原型的，建模参照的是哪种真实存在的武器，也能够看出点蛛丝马迹来，笔者在这儿就强行为大家鉴别一番，要是说错了，反正本来也是虚构的，我就不负法律责任了。

这次咱们先从轻武器中的手枪说起，由于全体武器虚构化，大首领最爱的M1911是用不上了，所以游戏中只好弄了支形似仿品来凑合，这便是AM D114手枪。

这支手枪自然是M1911为原型的，但也加入了另一种由约翰·勃朗宁设计的手枪——勃朗宁Hi-Power的元素在里面，同时应该也参考了捷克的CZ75手枪。不过笔者游戏时强行剥夺了大首领的最爱，而对一个叫做"WU Silent Pistol"的麻醉枪更加倾心。

此枪的原型同样是参照了多种不同型号的手枪，包括鲁格MK.II手枪（曾在四代中作为麻醉枪登场）和Auto Mag Model 180手枪。

深受武器虚构化坑害的除了大首领之外，还有一个人，那就是左轮山猫。他如媳妇般挚爱的SAA是没法用了，只能转而用上了另一种被叫做URAGAN-5的左轮手枪。

没错，这种长相奇葩的武器也是有原型的，那便是意大利产的Mateba 2006M左轮手枪。据说这种把枪管放在下面，让弹巢最下方膛室中的子弹先击发的设计有利于控制枪口上跳。说到这种2006M手枪，可能大家都会觉得陌生，但要说起它的一个亲戚，相信很多射击游戏玩家就要做恍然大悟状了：这就是Unica 6，全名叫Mateba 6 Unica；别急，还没完，还有另一种手枪SW40，也是它们一家子的，叫作Chiappa Rhino 40DS。

这种长得像马卡洛夫PM手枪的武器，在游戏中叫做Burkov，当年这把枪的原型在阿富汗的苏军士兵基本上人手一支。另外，从套筒上的保险设计风格能看出，还参考了HK公司的武器的HK P9S。

接下来这GEIST P3手枪，看名字应该是脱胎于原型应该参考了HK USP的德军自用型号叫P8，和P3比较接近；同时从套筒和握把底座前端，包括扳机护圈和握把的设计风格上来看，也确实接近HK USP；但套筒及握把底座后半段，包括带扳机保险的扳机设计上则带有一些的Springfield XD和Glock系列手枪的痕迹。

游戏中的WU S333左轮手枪，就比较容易辨识了，从外形上看必是大名鼎鼎的Colt Python左轮手枪无疑，两者造型已经相似到了接近侵权的地步。这种手枪在游戏中还有各种衍生型号，区别在于枪管长度和是否能装上各种配件。

最后一种手枪型武器是ZORN-KP，从独特的外形和名字上看，这就是曾在《PW》中出现过的K.Pistol——Kampfpistole Z



接下来是冲锋枪家族。首先来看的是在《原爆点》中就已经登场的 Sz-336 冲锋枪。

此枪外形设计参考了多种冲锋枪，比较明显的参考对象有：以色列的 IMI Uzi 冲锋枪和捷克的 Vz 61 蝎式冲锋枪。

然后是 ZE'EV 冲锋枪，同时游戏中它还有个叫 RIOT SMG 的亲戚，外形相同，只不过 RIOT SMG 是非致命性武器。两种枪外形上有点接近南非仿制的英格拉姆 MAC-10 冲锋枪，型号为 BXP，然后再套一个消音器；此外应该还部分参考了意大利的 OG-43冲锋枪。

接着是一种名为 MACHT 37K 的冲锋枪，这种武器算是整个游戏里个头最大的冲锋枪了，长长的弹匣也很引人注目。从外形上看参考的是德国的沃尔特 MPL 和韩国的大宇 K7，这两种武器都曾在“《COD》系列”中登场。





冲锋枪之后来说突击步枪。这次游戏中的突击步枪种类少了许多，所以制作组干脆将这为数不多的几种步枪设计出了枪族，这样一来，研发科技树的分支一下就多了起来，实在机智。首先我们看到的是在游戏初期就能从阿富汗苏军手里抢来的 SVG-76 自动步枪。

从名称和造型上看，这绝对是 AK-74 步枪的拟态枪，另外游戏中它还有个小兄弟叫 SVG-76U，明眼人一看就知道这是 AKS-74U 的拟态枪。

SVG-76 和 SVG-76U 在后续的升级过程中可以开发出 SVG-67 和 SVG-67U 两种步枪，这两种步枪则分别是 AK-47 和 AKS-47U 的拟态枪；此外游戏中还有两种机枪变种，PG-76 和 PG-67，分别是 RPK-74 和 RPK 机枪的拟态枪。

AK 之后就是游戏中的 AM MRS-4 自动步枪，其参考原型是比利时的 FN FNC 自动步枪。

AM MRS-4 也拥有枪族，后续可以开发出长枪管 AM MRS-4LS，装有两脚架，应该属于机枪型；此外还有一种叫 AM MRS-4R 的步枪，这种武器实际上是《GZ》中的 AM-69，建模相同，却不知道为何到《幻痛》中改了名字，好在此枪的机匣本就与 MRS-4 相同，说是一个枪族也有理有据令人信服，而其原型则是意大利的 Beretta AR-70 和 FN FAL。

《幻痛》中，小岛组为骷髅脸的 XOF 部队专门配备了一种名为 UN-ARC 的自动步枪，并且为其设计了庞大的枪族，有长枪管的基本型、短枪管的卡宾型、重型枪管的机枪型，还专门有一种非致命型号。

从外形上看，UN-ARC 的基本型至少参考了以色列产的 FAL 型步枪 IMI Romat、德国的 HK G3 步枪以及瑞士的 SIG SG 550 步枪。

最后是一种无托式步枪 G44，从名字上看这种武器和 HK G11 绝对脱不了干系，尤其是快慢机部分的设计，完全就是 HK 风格。这里顺带提一下，所谓无托式步枪，是指整枪结构中没有独立的枪托部分。我们在前面提到的步枪，其枪托部分都是独立于整枪的结构，有没有其实倒是无所谓，一些枪托纯粹也是为了在射击时可以抵肩才加上去的。所以我们可以看到影视作品中的角色拿着有折叠枪托的步枪射击，有时候是不把枪托展开抵肩的；而有些紧凑型武器，比如德国的 HK MP5K，以及个别型号的 AK-47 步枪，干脆都没有枪托，为的是缩短整枪长度，方便携带。

说到这肯定有人要感到奇怪了，既然是无托式步枪，那么为何枪身后部还是有类似枪托造型的部分呢？这无托机构枪支与常规结构不同的地方正在于此：看上去像是枪托的这段枪身部分，实际上是机匣，也就是说，枪支的枪机部分被从枪身前段移到屁股后面。这也导致了无托结构的枪支尾部看上去都显得很臃肿。

无托结构的设计优点在于，将枪机后移后，能在保持整枪长度不变的情况下，使用更长的枪管，增加射击精度；而在枪管长度相同的情况下，无托结构的整体长度可以大大缩短，携行更加灵活方便。由于枪机后移，使得整枪的重心也后移，持枪时的感觉也比常规结构更好。不过有利也就有弊，无托结构因为枪身缩短，导致瞄准基线（※注 9）跟着缩短，如果用机械瞄具的话肯定比不过瞄准基线长的常规结构枪支，所以还得额外花一笔钱买光学瞄具；同时因为枪机在枪身尾部，抛壳也成了问题，为了防止被弹壳打脸，抛壳窗只能放在右边，这对于左撇子来说简直是噩梦，目前只有个别无托结构武器有专门解决抛壳问题的设计。除此之外，无托结构也是彻底无缘链式供弹的枪械，想进行火力压制只能装大容量弹鼓了。

接着说 G44，这种无托步枪干脆没有机械瞄具，直接使用自带的光学瞄准镜进行瞄准射击，显得非常有档次。

不过显然 G44 整枪相对于 G11 来说改动很大，尤其是后枪身的设计完全不同，连供弹方式都改了，从机匣上方供弹改成了机匣下方；原本的无壳弹设计也变成了使用普通的北约制式弹。感觉上整个机匣的设计应该是原创的，现实中与之类似的武器基本没有，我曾经想到几种自认为可以作为原型的武器，不过和 G44 仔细比对，还是觉得差距比较大，尤其是机匣尾部和弹匣井的设计，硬凑的话比较牵强，还是决定作罢。



自动步枪之后轮到霰弹枪，这次霰弹枪的品种比起《PW》缩水不少，不过仍然有四种不同的枪械可供玩家选择。首先出现在我们眼前的是一种叫“RASP TB-SG”的双管霰弹枪，这种霰弹枪从外型上看是“Coach Gun”的一种，这是当年美国西部比较流行的一种霰弹枪。当时美国有很多那种高大的四轮马车，学名 Stagecoach，中文名驿站马车，西部片里到处都是。这种马车有车厢可供乘坐，顶上可以放行李货物快递包裹，赶车人都随身带枪防身，除了各式左轮手枪，较为受欢迎的就是这种“Coach Gun”。从外形上看，RASP TB-SG 参照的应该是“Stoeger Coach Gun Supreme”。

随后是名为 S1000 的泵动霰弹枪。这种霰弹枪造型经典，不过却有些经典过头了，在 Winchester 1300 和 Remington 870 身上都能看到它的影子。如果读者们拿“pump action”作为关键词到网上搜索，就能看到有一大票霰弹枪都长这样，提前面那两款主要还是因为它们牌子老名气大。

※ 注 9：瞄准基线，是指枪支的机械准星之间的距离，即准星到照门之间的距离。根据目标——准星——照门三点一线的机械瞄具瞄准原理，使用较长的瞄准基线，可以使瞄准时产生的视觉误差更小，因此瞄准基线越长越好。

“Kabarga-83”是一种半自动霰弹枪，看这名字就知道是俄国货，其参考对象是俄制 Vepr-12。

最后一种霰弹枪 Bullhorn SG 造型非常时髦，它的原型是 Kel-Tec KSG。不过与 Kel-Tec KSG 不同的是，现实中 KSG 用于装弹的枪管有两根，而 Bullhorn SG 只有一根。


■ Bullhorn SG


■ Kabarga-83


■ Vepr-12


■ Kel-Tec KSG


■ FAKEL-46


■ RGM-40


■ DGL103

来到榴弹发射器部分，这种枪是打《COD》时蹲点阴人的首选武器，俗称 noobtube 菜鸟管。第一种榴弹发射器叫做 FAKEL-46，从外型上看就是 RGM-40，也就是可以独立使用的 GP-25 步枪用下挂式榴弹发射器。

DGL103 同样是独立使用的步枪用下挂式榴弹发射器。从名称上看参考的是美制 M203 榴弹发射器，造型则是参考德制的 HK79。

ISANDO RGL-220 是一种转轮式榴弹发射器，这个造型很好认，原型是俄制 RG-6 榴弹发射器。

最后 HAIL MGR-4 榴弹发射器是游戏中最好用的武器之一，同时也是游戏中最难找到现实原型的武器之一，长成这样的榴弹发射器，在现实中基本找不到。从功能上讲，其定位应该是德制 HK XM25；而从外形上则应该是以 1995 年的 HK OICW 方案改造。


■ HK79


■ HAIL MGR-4


■ M203


■ OICW


■ ISANDO RGL-220


■ RG-6


■ XM25

■ RENOV-ICKX SR

■ Vz.54

■ L42A1

终于来到笔者期待已久的狙击枪部分，作为打 FPS 多人对战时的最爱，狙击步枪在《幻痛》中也依然是个人使用频率最高的武器。与敌人保持八百里的距离，蹲在阴暗的角落里打冷枪，实在太刺激！这里介绍的第一种狙击步枪叫做 RENOV-ICKX SR。从外形上看就是一种样式比较“old fashion”的栓动式步枪，原型融合了捷克斯洛伐克的莫辛纳甘系步枪 Vz.54 和英国的李·恩菲尔德 L42A1。

RENOV-ICKX SR 这名字必然是苏联方面的，游戏中美国方面的对应的武器是 M2000-D，同样是栓动步枪。外形和名称上都直接指向了它极具代表性的参考原型，美国产栓动步枪系列——雷明顿 700。

游戏中，在经过研发之后，以上两种狙击步枪都有改进型号出现。这些改进型号的外形也会发生变化，整枪换装自由浮置式枪托、手枪式握把，以及轻量化的可折叠后托。

很明显，升级后两种狙击枪的模样已经与之前完全不同，RENOV-ICKX SR 的新枪托造型比较独特，在真实武器中比较少见，目前找到的有点类似的武器是美国产阿玛莱特 AR-50，后托部分则很难在真实存在的武器中找到一致的型号；M-2000D 的枪托造型应该是参考了法国造 PGM Mini-Hecate .338 步枪，而后托应该是参考了类似雷明顿 MSR 的设计。

讲完栓动狙击步枪，当然不能无视半自动狙击步枪，系列到现在为止每部作品里它们都有出现，《幻痛》也不能例外。游戏为玩家提供了两款半自动步枪，苏联的 Bambetov SV 和美国的 AM MRS-71。苏联的 Bambetov SV 通过名字和外形，立刻让人想到 Dragunov SVD；而 AM MRS-71，光看名字应该与前面突击步枪里的 AM MRS-4 同为一个枪族，所以看上去两者之间是有相同点的；外形上，MRS-71 参考的应该是德国造 HK MSG90（也是初代和二代曾经出现过的 PSG-1 的亲戚）与瑞士造 SIG SG 550 Sniper。



最后登场的是两支重量级狙击枪——Brennan LRS-46 和 Serval AMR-7 反器材步枪。这两种强力步枪背在身上，游戏里天上飞的地上跑的，可以说逮着谁灭谁。Brennan LRS-46 的造型参考的是著名对战类 FPS《反恐精英》中最为经典的狙击步枪 AWM；在其他众多游戏中 AW 步枪也是常客，L115、L96A1 都是玩家耳熟能详的狙击枪。而 LRS-46 的原型，正是 AW 系列中口径最大的成员——AW50 反器材步枪。

至于 Serval AMR-7 的原型，应该是南非产的 NTW-20，这种巨大的反器材步枪有 20 毫米和 14.5 毫米两种口径，堪称世界上最大的步枪，打的弹药直接是炮弹，可以进行扇形杀伤。NTW-20 的尺寸惊人，20 毫米口径版全长 1.79 米，14.5 毫米口径版全长更是超过了 2 米，所以每次出场都是先把枪拆开来，由两个人分别携带，到了地方再组装起来，排场特别大。不过游戏里的 AMR-7 相对于 NTW-20 来说缩水严重，尺寸小了一半，威力也小了一半，非常不过瘾。

之后是个人感觉在《幻痛》中存在感偏低的机枪部分，与腰间的突击步枪功能重合，仅在威力和弹数上有些许优势，和其他功能强大的枪械更是没得比。总体上看实在是有些鸡肋，所以这段咱们干脆跳过去不说了。好吧，只是开个玩笑……

机枪咱们先从 ALM 48 看起，这种机枪的外形带有美制 M60 通用机枪的特点非常好认。

紧接着 UN-AAM，应该是之前 UN-ARC 突击步枪的亲戚，原型是比利时的 FN MAG，也就是美军的 M240 机枪。

最后苏军的 LGP-61 机枪压轴出场，从外形上看它就是 PKM 机枪的拟态，也是相当容易识别。

鉴于这三种武器的原型的江湖威望和普及度咱们就不细谈了，毕竟随便拉一个出来都至少在几十部电影以及电子游戏中登场，要是评论一番可以写三篇专栏文章。譬如约翰·兰博就在《第一滴血》中把这三种机枪用了个遍，州长大人也用过其中两种，这“兰·州”二人都用过，知名度还用得着多说吗。


■ ALM 48


■ M60


■ M240G


■ UN-AAM


■ LPG-61


■ PKM

武器的最后一部分，咱们介绍的是各种发射器。这些武器发射的都是威力强大的面杀伤型弹药，坦克都吃不消，面对敌人步兵更是能够以一敌百，当然前提是得有足够的钱呼叫空投资源。游戏中这部分武器的设置挺花心思，咱们边看边说。

首先登场的是大型反坦克火箭发射器 GROM-11，它的参考原型是德国制铁拳 3 型火箭发射器。当然这个名字跟那个格斗游戏可没什么关系，人家自打二战那会，几十年前就叫这个名字了。GROM-11 的特点是飞行速度快，不过威力略小，单独一发对装甲较厚的打击效果有限。

随后是游戏中十分好用的 FB MR R-Launcher，这种 Launcher 的原型是前面提到过的卡尔·古斯塔夫无后坐力炮，威力巨大但飞行速度不够快，装填弹药的速度也略慢，不过在游戏中对付装甲车辆和 Metal Gear 沙和尚时还是很趁手的。

余下的两种武器都是制导类武器，首先是 Killer Bee 杀人蜂，这种名字则模拟蜜蜂用来杀人针刺的武器，原型显然就是 FIM-92“毒刺”防空导弹。Killer Bee 的飞行速度很快，但同样杀伤力不足，除了打飞机外，基本只能用来反步兵，以及对付一些无装甲的车辆。

另一种制导类武器是 CGM 25，它的外形是 FGM-148“标枪”反坦克导弹的拟态武器。游戏中的 CGM 25 虽然飞行速度慢，但是一次可以发射多枚导弹进行攻击，且威力相当不俗；研发到最高等级后可以一次发射 8 枚导弹，堪称单人版“板野马戏”（※ 注 10）。


■ GROM-11


■ Killer Bee


■ Panzerfaust 3


■ FB MR R-Launcher


■ Carl Gustav M3


■ FIM-92


■ CGM 25


■ FGM-148

※ 注 10：板野马戏，是指动画《超时空要塞》中，战斗机在空战时发射出无数导弹在天空中飞舞的壮观景象。因设计出这种场景的著名原画师板野一郎得名。

叽叽歪歪好多页，终于又来到重武器部分啦。看了看篇幅，所幸目前为止《MGSV》也就那几种重武器，废话不多说，还是看图吧。

首先是在《GZ》里一开始就出现的美军军用吉普，游戏中的型号是 APE T-41 LV，其外形应该综合参考了 Ford GPW 和 Ford MUTT 两种吉普的外形，什么，Ford GPW 看着眼熟？对呀，肯定眼熟，大明星威利斯 MB 嘛，二战片里地上一层一层都是这种车。

随后是在《MGSV》中才有的苏军军用吉普，型号是 ZaAZ S-84/4W，看名字让人不自觉地想起前苏联有个汽车品牌叫做 Gaz，不过实际上我认为它的原型是前苏联另一个牌子的吉普 Uaz-469。

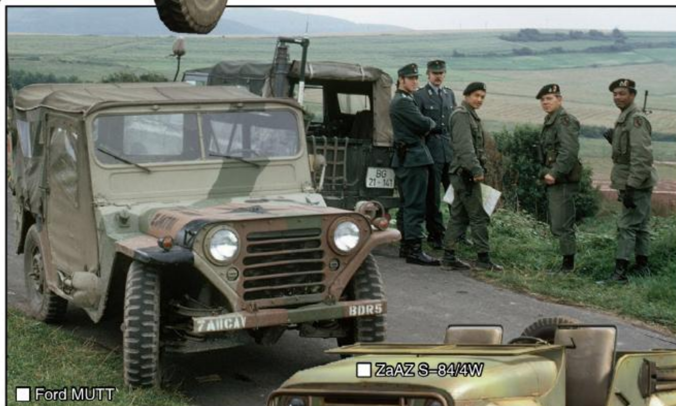
之后是美军的卡车 BOAR-53CT，同样在《GZ》中登场，这个车的原型应该是 Pegaso 3055 军用卡车，西班牙出产；不过现在这个牌子已经没有了，在上个世纪 90 年代被意大利的 Iveco 集团所吞并。

美军有卡车，苏军当然也不甘落后，在《MGSV》中也弄来了一辆 Zi-GRA 6T。样子虽然威武，但翻遍了俄制卡车笔者也没找到前脸长这样的型号，但其外形上大体一致的型号倒是有，那便是 Ural-4320 卡车。

载人的车说完了，咱们再说说打人的车。在《GZ》中出现的美军装甲车“STOUT IFV-SC”，整体看上去比较像加拿大的 LAV III 轮式装甲车。


■ APE T-41 LV


□ Ford GPW


□ Ford MUTT


□ ZaAZ S-84/4W


■ BOAR-53CT


□ Uaz-469


□ Pegaso 3055


■ Zi-GRA 6T


■ STOUT IFV-SC


□ LAV III


□ Ural-4320

它还有一种火力支援的型号STOUT IFV-FS，装备一门105毫米口径坦克炮，炮塔部分大幅参考了意大利的半人马座式坦克歼击车。

俄军在游戏中的轮式装甲车型号叫ZHUK BR-3，型号十分易于分辨，对应现实中的BTR-80，这车的火力支援型号叫ZHUK RS-Z0，比BR-3多了一具看似厉害，其实没有什么用的火箭炮发射导轨，但它的机关炮射速威力不俗十分，运气好技巧高的玩家可以用它轻松和坦克直接较量。


■ STOUT IFV-FS


■ Centauro B1


□ BTR-80


■ ZHUK BR-3


□ ZHUK RS-Z0

对于大海捞针的寻找原型的笔者来说，坦克部分是重武器里最棘手的，尽管只有两种坦克，但负责建模的美工实在过于天马行空，东拼西凑攒出来一辆车就扔在了游戏里，实在坑苦了考证党，尤其是我这种平时只会看照片的伪非。先说着第一辆坦克是苏军的TT-77 NOSOROG，参考的现实坦克，个人只能暂且认为是综合了T-64、T-72和T-80后混搭出来的成果。

■ TT-77 NOSOROG





□ T-72



□ T-64


□ T-80

另一种坦克名叫M84A MAGLOADER，这种坦克的原型更加难以辨别，感觉原创的要素更多。第一眼看过去可能不少人都会把它当成M1艾布拉姆斯的拟态车，但实际上与M1仔细比较后就能发现，M84A的体型要比艾布拉姆斯小得多，光是底盘行走部分的负重轮就少了两对；底盘和炮塔的外观造型也和M1不同，事实上除了炮管上的抽烟装置，还真没找到那里和M1能对上号的。笔者对这辆车的原型也没什么把握，只能猜测其底盘参考了英国的"酋长"式主战坦克，炮塔参考了我国的ZTZ-99主战坦克，炮管参考了美国的M1"艾布拉姆斯"主战坦克。



■ M84A MAGLOADER



■ M1 Abrams



□ Chieftain



□ ZTZ-99



■ Sikorsky S-70（HH-60"Pave Hawk"）

地面装备部分结束，咱们飞到天上接着看。《原爆点》和《幻痛》的飞行器品种很单一，除了直升机就是直升机，自《原爆点》就登场的通用直升机UTH-66 Blackfoot想必大家都很熟悉了，外型上一眼就能认出是西科斯基S-70直升机的拟态机，《幻痛》中钻石狗也将其作为主要的空中交通工具。



■ UTH-66 Blackfoot

除了通用直升机外，游戏中还有“一种”武装/运输直升机，对！真的只有一种，XOF、苏军、原爆点中的MSF，还有中非的那些雇佣军全部都在用，型号为HP-48 Krokodil，参考机型为“米里 米-24”和“米里 米-28”。有趣的是，在游戏中我们会发现这种直升机在地面停放时，旋翼可以折叠收拢于尾梁上方，难道说这种直升机居然还能上舰？


HP-48 Krokodil


Mil Mi-28


Mil Mi-24

此外，在运送“Metal Gear Sahelanthrous”返回Mother Base时，游戏中出现了一种造型独特的大型运输直升机，不过游戏中它只有这么一次出场机会，其编号不得而知。造型应该参考了美制CH-53“海上种马”和CH-47“支奴干”运输直升机。



Boeing CH-47



Sikorsky CH-53


不知名钻石狗运输直升机。

最后看到的是一种战斗 / 攻击机，这种同样没有名字的飞机最早在《原爆点》的一个 Side Mission 中出现，负责摧毁基地的任务；随后它在 GC 2015 的预告中再次出现，让我们见识到了静静的神奇枪法。从造型上看，飞机的正面投影略像“鹞”式攻击机，但机翼有明显上反角，而且这种飞机的进气口有附面层隔道（※ 注 11）——尽管这样装在进气口里面的附面层隔道估计没什么效果，但它应该还是具备超音速飞行能力。飞机的后机身细节目前只能通过过场动画的截图来看个大概，从截图的角度上看比较接近麦道 F-4“鬼怪”战斗机。值得一提的是 F-4 的绰号“鬼怪”，英文的原文是——Phantom。这种飞机在设计时应该也参考了多种真实存在的飞机型号，个人推测参考型号为：外形参考了霍克 / 英国宇航 / 波音 / BAE System“鹞”式攻击机，机翼上反部分参考了 F-4 战斗机。


■最初登场，一晃而过时比较容易误认为 F-4。


■尾部的样子，这个角度看比较接近 F-4 战斗机。


■这个角度忽略机翼上翻的话，比较像“鹞”式。


■进气口有十分明显的附面层隔道，只不过安装在了进气口里面，并未将附面层隔开。


□ Hawk/British Aerospace/Boeing/BAE System Harrier


□ McDonnell Douglas F-4


■富尔顿本人

最后咱们顺带提一下游戏中最逆天的装备——富尔顿回收系统。首先要说与现实相比，游戏中的富尔顿回收系统用法是完全错误的。富尔顿回收系统——全称“Fulton Surface-To-Air Recovery System 富尔顿地空回收系统”，简称“Fulton STARS”，由美国人 Robert·Edison·Fulton,Jr.（小罗伯特·埃迪森·富尔顿）研发的地空回收系统。富尔顿是一名发明家兼探险家，同时还是位摄影家，毕业于哈佛大学建筑系，热爱骑摩托旅行。二次世界大战期间，富尔顿研制了一种用于培训飞机炮手的模拟器，被军方采用；这也成为了日后他研发富尔顿回收系统的契机。

在 1920 年代，一个名叫 Lytle S. Brown 的人发明出一种从地面上将人员回收的方法，随后被一家名叫 All American Aviation（全美航空）的公司加以改进，改进后的回收系统被称为“All American System”。这种系统工作的方式是在地面上竖立两根金属杆，中间隔开 17 米左右的距离，将一根牵引绳索分别挂住这两根金属杆的顶端；负责回收的飞机需要以极低的速度和极低的高度进入回收区域，放下回收爪抓住金属杆顶端的牵引绳索，然后拉起爬升，同时将地面人员带向空中，再拉进机舱。这种回收方式最大的缺点在于飞机飞行高度和飞行速度非常低，很容易遭到地面火力的袭击。而事实上在一次营救 CIA 间谍的过程中，负责回收的飞机就被这么击落了。

CIA 对 All American System 的不满催生出对新型地空回收系统的需求，富尔顿再次出场对 All American System 进行了改进，去掉了金属杆，改为使用气球。之所以说《PW》与《MGSV》中的富尔顿系统用法错了，就错在了气球上。真正的富尔顿系统中，气球并不是用来把人员吊起的，而是负责拉出一根 150 米长的绳索，并浮在空中作为回收点的标识，为了让回收员看到，通常还会有一块颜色鲜艳的小旗方便寻找；负责回收的飞机在看到气球后，会张开机鼻部分的 V 字形触杆捕获气球下的牵引绳索，气球随即脱离；而地面人员被飞机牵引升空后在飞机的牵引力以及气流作用下飘到舱尾，舱尾的回收人员使用钩子将牵引绳索挂在绞车上，然后便可以把被回收的地面人员拉进机舱。为了保证安全，飞机的机鼻到两侧机翼的翼梢处会各有一根缆绳相连，防止捕获失败时气球及绳索缠住飞机的螺旋桨。

※ 注 11：空气流过物体时，由于物体表面不是绝对光滑的，加之空气具有粘性，所以，紧贴物体表面的一层空气受到阻滞，流速减小为零。这层流速为零的空气又通过粘性作用影响上一层空气的流动，使上层空气流速减小。如此一层影响一层，从流速开始下降到物体表面这一段，在流体力学里称为边界层或附面层。附面层的存在会直接影响喷气式发动机的进气效率，甚至会直接导致发动机损坏。在低速情况下，附面层较薄，不会产生太大影响；但到了高速，例如进行超音速飞行时，附面层的影响就非常大。因此，超音速飞机一般都会在进气口处安装附面层隔道，将附面层引导到别的地方去，而不会被发动机吸入。另外目前有一种无附面层隔道超音速进气道，即 DSI 进气道，用一个鼓包将附面层分流开，同样起到了附面层隔道的效果。

从图上我们可以看到，富尔顿系统所使用的气球并不是我们游戏中看到的纯球形，而是飞艇一样的水滴型，设计成这种流线型造型大概是为了在有风的情况下维持气球的稳定性，而气球尾部的软式尾翼应该也有导流作用，这样即使回收地点风力较大，气球也能较好地保持位置，以方便回收；如果是球形的话，气球被风一吹就会乱动。而之所以不用气球把人吊起来，主要还是个出于可行性的问题，如果想连人带气球悬浮在空中，首先定高就很困难，可能需要气球放气；或者干脆使用热空气气球，通过改变空气温度来控制高度，总之难度和风险太高；其次，气球和人浮在空中，就算定高了，也很容易受到风的影响到处飘，这让飞机怎么回收；最后，把人吊起来所需要的氢气球，游戏里那个体积是绝对不够的。此外，游戏中用直升机来负责回收的做法，显然也是错误的，直升机巨大的主旋翼在回收中很容易缠住气球及线缆，进而导致机毁人亡的惨剧，因此只能使用固定翼飞机进行回收作业。

富尔顿系统从1965年开始正式安装在MC-130特种作战飞机及HC-130救援飞机上使用，使用期间据说只出过一次严重的事故，安全性还是不错的。不过这种地空回收系统的局限性也显而易见：对地形要求高，起码场景要开阔，周围不能有太多的障碍物，否则不说飞机会不会撞上点什么，地面人员在升空的过程中搞不好也会被撞死；对风的要求也高，风向多变不行，风力过大也不行。基于这样的局限性，富尔顿系统的使用显然有不少制约；而随着一些长航程并且拥有空中加油能力的特种作战用直升机，诸如MH-53、HH-60、MH-47，以及Bell Boeing V-22“鱼鹰”倾斜旋翼机的出现，更是完全取代了富尔顿系统的用处，因此在1996年，美军全面停止了富尔顿回收系统的使用。

！结语

在这最后的结尾部分，我觉得应该得再唠叨几句游戏之外的东西，气氛上会稍显严肃，希望大家能耐心看完。相信各位玩家中，喜欢军事的朋友一定不少，首先我希望本文能够作为大家对于军事爱好的一块敲门砖，从而进一步地了解相关知识。毕竟武器是人类智慧的结晶，是各种尖端科技实用化的最佳平台。然而武器的作用却又偏偏是破坏和毁灭：穷尽一切智慧制造出来的产物，却是毁灭整个人类文明的工具，实在充满讽刺意味。

越深入地了解武器知识，我们就越应该明白武器的真正用途是什么，发展军事的目的维护和平，而不是破坏。虽说都在强调和平，但作为防卫自己的手段，研究武器也是十分必要的；况且各种武器装备从外型设计上流露出的机械美感，也确实令人着迷。对于武器该如何使用，是一个严肃的课题。人类可以喜欢武器，但绝对不能喜欢战争。武器尽管是战争工具，但未必一定要投入战争。服役期间从未进行过实战的武器，在整个世界范围内其实数不胜数。尽管武器的研发、维护成本十分高昂，但相对于战争来说只不过是九牛一毛；每年全世界会对二战胜利进行纪念，不光对胜利本身，更是要纪念获得胜利所付出的代价。两次世界大战，各大主要参战国在战争过后都变得千疮百孔，一片片废墟令人触目惊心；而对于平民而言，多少人失去了生命？又有多少人的命运彻底改变？战争给他们带来的只有无穷无尽的痛苦。

正是由于战争的可怕，所以，反战思想通过各种形式，越来越多地出现在人们面前，从小说绘画到戏剧电影，反战题材的经典作品可以列出一个长长的清单。自电子游戏以一种新颖的文化形式出现后，反战思想也与时俱进地与电子游戏进行结合，并涌现了一批反战题材的游戏作品，尤其是近年来，出现了一些很有特色的反战游戏，例如《DEFCON》、《Braid》、《The War Of Mine》、《Valiant Hearts: The Great War》等。这些游戏在带给玩家们崭新游戏体验的同时，也带来了对于战争的思考。现在越来越多的战争题材游戏出现在各种平台上，而且以射击类居多，玩家们在体验剧情和线上对战时，都以杀死更多的敌方角色为目标。在游戏中杀死一个人很容易，不用负什么责任，终结代表其他玩家的角色时，也不会有人会产生负罪感。但玩家们是否会因此只记得这样的游戏模式所带来的快感，却忘记了游戏实际上是在模拟战争？甚至，是否会进而觉得，战争是件非常酷非常有趣的事情？

对于大部分玩家而言，战争其实都是一件遥远的事情，因此我们对战争没有概念，或者这种概念仅仅是各种媒体上的一条新闻、一则报道上每天都发生着的小事。但是战争却确实实在在的存在于这个世界上其他角落，而且仅凭游戏我们真的无法体会到那种残酷。所以当我们拿着键盘鼠标，握着手柄，面对着电视和显示器痛快厮杀的时候，也不要忘了在真正的战争中，杀死一个人和在游戏里没什么两样，甚至比游戏更容易，生命的消逝仅仅是一瞬间的事。


■进行回收作业的MC-130E“战斗爪”，气球正在脱离中。

当然这里并非是要提倡什么抵制战争题材游戏之类的理念，正相反，我认为战争题材游戏被打压或者甚至于绝迹绝不是一件好事，真的那样的话这就意味着人们，尤其是年轻人连通过游戏体会战争的机会都没有了。相对于消极地反对表现战争的一切文化形式，我认为对战争保持理性的看法才是正确的态度。战争尽管是残酷的，但我们不应逃避这种恐惧，逃避只会让战争愈发猖狂；我们应该正视战争，勇敢地面对它。当然想要在战争与敌人处于公平的环境，我们就必须要拥有强大的武器来保卫自己。这就再次回到之前的话题——如何正确地使用武器。正如上文所说，武器应该是保卫和平的卫士，而非毁灭和平的凶器。我们拥有各种强大的武器，不是为了炫耀力量，更不是为了点燃战火，而是要让所有人明白：我们有实力保护自己，我们绝不惧怕战争；即便战争降临，我们也有力量打败它。只有这样，我们的敌人才会有所忌惮，战争自然也会远离我们；也只有这样，和平的火炬才能一代代往下传递。

总之，希望读过这篇文章的朋友在看到最后这几段文字时能引发一些共鸣，也希望更多的玩家朋友们在游玩之余也能静下心来想一想战争这回事。不同的人对战争的看法或许也不同，但我相信，大家对于和平的渴望是一致的。只是和平并非免费午餐，需要依靠大家的共同努力才能维护。最后，愿世界永保和平，也衷心希望所有武器永远不会都成为——Peace Breaker！


■这就是富尔顿系统使用的气球。

游戏内外的十大奢望

文 湖南 Dawn
编 宇宙人
美编 NINA

——这个世界不够完美，游戏内外，也存在着众多奢望，但仍值得我们去为之奋斗，然后再次坠落。



No 10 虚假和平

在生日许愿时，如果一时找不到其他实质性的心愿，我们多半会祝福“世界和平”。残酷的是终其一生，和平仍遥不可及，让人联想到《COD先进战争》中 Jonathan Irons 那句不无鄙夷的话——“得了吧（Give me a break.）”。

何况是在鼓励对抗的游戏中，和平更是令人奢望的幻梦。和平意味着非我族类时能包容，不做假想敌，国力强盛时能克制，要与世无争，阶层有别时能协调，让众生平等，这是多么考验一个民族和游戏编剧的涵养啊，要知道，编剧的原则是“看在上帝的份儿上，给我多一点冲突！”

民族是现代战争的主体，民族主义是现代战争的发动机。在游戏中，民族，或者说种族战争的火药桶从来都是一触即燃的，不少老玩家对《魔法门Ⅶ》的开头动画记忆犹新：精灵和人类在商议划分国界，“我要把国界线画在那儿。”“不，画在那儿！”然后就打起来了，亡灵族就兴奋了：“我从没见过这么多新鲜尸体。”

民族或许是一个“想象的共同体”，但是只要打出维护本民族利益的旗号，做什么都是不容批判的，就如二战之前德国民族主义膨胀、《杀戮地带》中 Helgan 星人誓要复仇，哪个战斗种族会随遇而安？战争无论正义与否，都会有民族利益至上的理由，让大部分炮灰卷入其中，最终带来了精妙的战争艺术和璀璨的废土文化。

即使小到一个社会，阶层之间也难免互相倾轧，有等级制度就有阶层冲突，有财阀垄断就有反托拉斯，这为《杀出重围》、《看门狗》等科幻作品源源不断地贡献灵感。这样的社会普遍缺乏安全感，行事规则都是利己的，以国士之礼待之，对方就会报以良心吗？所以《辐射 3》中著名的“十便士塔”就成了很多和平玩家的一曲引狼入室的悲歌。

“和平不会自己走向我们，我们必须在半路迎接它”，但是缔造和平的手段，最终被《潜龙谍影》的大多数反派解读为以全地形核武器发射

载具战车这样的黑科技来弹压制衡，在《和平行者》中，Paz以其导师Coldman的理念辩称："不是威慑，而是控制，这才是到达虚幻和平的终极方法"，这与前述《先进战争》中私人军队老总的观念如出一辙：那些寻求安定者"想要的是界限、规则和保护"。维持和平的前提只有做大做强，就好比剿灭IS不能光寄希望于温和主义族群经济繁荣的吸引力，还需要重炮与导弹，以战抑战。

变或不变，战争就在那里，好战者鼓吹战争是社会肌体的更新，反战者又不得不以战争行为扼杀这些阴谋。对于和平，《和平行者》的诸位角色都有各自的理解，Strangelove博士站在人类角度倾诉心声："当你上到太空的时候，你看到了战场之外的美丽。我最终明白了，是你选择了放下枪，选择了歌唱……他们都能听见，我知道他们可以的。"同样是上过太空，眼镜蛇小队的The Fury却只看到了纷争不休，只剩一腔厌世的仇恨。可怜的博士后来也被爱人Huey间接闷杀在新型兵器的舱室内，至死不忘对虚幻和平的憧憬。



▲战争为个人真正带来了什么，为民族又真正创造了什么。战争带来了万象更新，如军转民的科技，或者万劫不复，如焦土荒原。

No 9 公平竞技

现代奥林匹克运动先驱顾拜旦曾颂扬公平竞技的精神："任何人不可超过速度一分一秒，逾越高度一分一厘，取得成功的关键，只能是体力与精神融为一体。"体育赛事通常为同场竞技项目，身体的碰撞、技巧的比拼、意志的对抗都必须运行在规则的框架之内，全场有目共睹，丝毫不能出现差池，好比前2015年世预赛中中国队对香港队的那个已进之球却未被判得分，就大幅推动了国家队备战2022世界杯的进程。

"体育，你就是荣誉！"然而恰恰是体育类游戏，却沦为了作弊的重灾区，让不少玩家以人脑征服电脑的努力化为泡影。这些"感觉被耍了"的指上运动员们发出了最愤怒的控诉：在"《FIFA》系列"与"《职业进化足球》系列"中，电脑从来就是无硬直、无惯性、无视重心，超敏捷、超速度、超有耐力，还有预判精准的断球与反断球，甚至干脆灵魂附体到己方无球球员，"该跑不跑，不该跑乱跑"。在"《NBA2K》系列"中，当CPU对手陷入逆势时，玩家一方哪怕自带隔人暴扣特性的持球人也会变成"明显等人的慢三步起手上篮"，享受干扰、大帽、抢板快攻得分的套餐，而在MC模式中，独自一人填平20分差距的天才会被教练唤回板凳，目睹球队被打回原形。在棒球游戏中，玩家满以为可以零封对手完胜，谁知又是最后一球被AI本垒。在赛车游戏中，玩家满以为可以险胜，谁知又是最后一秒被AI反超。甚至还有涵养不错的象棋玩家也忍不住掀桌，因为他眼睁睁地看着"电脑思考半天，变了一个子出来"。

美国心理学家伯纳德·韦纳认为，人们对行为成败原因的分析可归纳为能力、努力、任务难度、运气、身心状态及其他因素6个原因，在气急败坏的败者看来，失败归因就只有一条，高难度AI就是胜之不武、手段不公，毕竟AI本就负有"既当运动员、又当裁判员"的原罪。高级玩家心平气和地劝解说，球队实力差不多，赢球输场面，就要在战术上找原因；赛车性能较接近，总是被反超，就要去补补赛车的原理。不过，当《骑马与砍杀》野战中电脑的弩矢总会翻山越岭爆头时、当《文明5》中电脑一回合（时间跨度最多100年）就宣布进入古典时期时，当《DQ&FF in 富豪街》中电脑总能掷出超高点数时，你就会明白，寄希望于电脑的"费厄泼赖"是一厢情愿，电脑就是耍泼耍赖。

竞技荣誉的赢得要公正无私，顾拜旦就诅咒耍弄诡计者"内心深处受着耻辱的绞缢"，但是电脑何曾有过羞耻之心？无奈的《FIFA》玩家戏谑L难度就是"Let me cheat"，体现了开发者深深的恶意，因此迎难而上，碰巧取胜哪怕一次，也足以抵消之前所有的憋屈郁结。我们早该跳出"AI作弊"的迷思，因为电脑是强大的，它可以穷举，可以微操，可以反应快到毫秒；电脑又是孱弱的，它不得不依赖于规则来限制和扼杀玩家，可追溯的最早竞技不公就是《魂斗罗》，凭什么铁血战士们和小兵撞在一起，小兵没死自己死了？

◀每一个FM教练一而再再而三地遭遇对手输了场面赢了球，尤其"对面远射8的中场进世界波"时，总会开始质疑规则本身的。

No 8 化身英雄

浪漫主义和英雄主义长期盘踞在大多数畅销的文学作品中，他们先是力量上的英雄，后是品格上的英雄，再是离经叛道却又不忘国法大义的非传统英雄，现在是穷途落难却殊死一搏的反英雄，因为"普罗米修斯式的英雄可能寸步难行"。

其实从英雄偶像变迁的脉络上来看，连游戏都不外乎此，想想看，你最喜欢《天龙八部》中的谁？你最喜欢《马克斯·佩恩》中的谁？你最喜欢《潜龙谍影4爱国者之枪》中的谁？

无论如何，"每个人都需要一个英雄。"即使英雄并非完美，其人格特质总是潜移默化影响着崇拜者，那些以《横行霸道V》中老麦的崇拜者没准也是天生反骨，心有猛虎。即使英雄已是迟暮，我们还是能在众人里捕捉到英雄闪耀的光环：他坚毅、果敢、眼光不差、身手不凡、运气不赖，总能现身于危难，救人于水火，无论手段如何，比如《凯兰蒂亚传说Ⅲ》中的救世主马尔寇原来还是1代的大反派。

在当下这个恐惧和希望相互拉扯的时代，对英雄的期待格外强烈，并且我们憧憬自己也能受万众瞩目，网游高玩的那股干劲就是最好的体

现，起码单机游戏也一直在给予玩家化身英雄的机会，在彼端世界做出一番宏图霸业，就是我们最屡见不鲜的幻梦。

然而，在大多数情况下，在游戏这种表现形式中，我们更像是一个超近距的观察者，而非化身者，观察者要么缺乏参与感——例如单线式RPG，行为动机不是“我想干啥”而是“攻略要我干啥”；要么没有参与思维运算的过程——例如《黑色洛城》中，各位糊涂侦探会发现，很多时候察言观色比通过线索证据去总结推演更具奇效。细腻的玩家总觉得有层隔膜区分开主角和自己，直到《潜龙谍影 V》的出现。

在完成第 46 个任务之前，玩家仍在潜意识中认为自己是“观看”了 Snake 建立 Outter Heaven 的艰难创业，直到发现这个 Venom Snake 其实是自己，此前种种，虽有剧情脚本，但从炸毁油泵导致瘟疫蔓延，到不得不牺牲同袍手足，自己责无旁贷，这既有《潜龙谍影 2》中体现的认知紊乱以及结局时雷电扔掉狗牌、做回自己的主题升华，也有《潜龙谍影 3》结局时亲自扣动扳机了结恩师的罪孽感，玩家“自己成为 Big Boss”，或者按剧情后话所述，成为了对抗 Big Boss 的另一人。如某玩家所言，“这款游戏真正把‘作品’和‘人’串联到一起，达到更进一步的审美和交流”。



▲当年对 2 代中雷电成为主角大为光火的玩家，已经习惯了小岛监督不断地颠覆玩家，“出卖世界”。

可以说，《潜龙谍影 V》是一场游戏叙事的胜利，虽然它有太多的残缺美和话题性，但玩家真正“扮演”了一名悲剧英雄，并难以自拔。不过，“我不是英雄，从来不是。”这句经典台词可以用于形容贯穿系列的历任 Snake。毕竟解构英雄太流行了，所以这句台词也由电影《原力觉醒》的主角“白兵”芬恩脱口而出。倒是在《星球大战 战场前线》里，战士们还是乐此不疲地争做英雄，毕竟要靠一架钛战机自杀攻击才能击败的西斯尊主，实在是太充满存在感了——这往往是我们在现实中缺乏的。

No 7 岁月静好

人类属于社交类种群，我们不能否认单身主义者的洒脱与简单，但也不能忽视双宿双飞者的滋润与饱满。有太多的文化作品歌颂着成双成对的美妙，游戏也不例外，纵观《星际争霸》系列，指挥官们的征程当然是星辰大海，但是也必须敏锐地看清楚，若没有雷诺与凯瑞甘的儿女情长，没有夫妻齐心其利断金，宇宙就断无可能从埃蒙手中得到解救。

宁作野中之双凫，不愿云间之别鹤，有句老鸡煲汤是，“人生下来的时候都只有一半，为了找到另一半而在人世间行走。”有的人很幸运，很快就找到了，促成了早恋。而有人却要找一辈子，连晚婚晚育假都没了。这种寻寻觅觅有时甚至是一种轮回的宿命，就如历届林克和塞尔达公主，或许他们之间只是朋友关系，但是这种超越时空的羁绊，不可能不发生点什么，《天空之剑》已经暗示了他们在海拉尔王国里组成了新的王室家庭。琴瑟在御，莫不静好?

然而岁月长河里总会冒出小漩涡来，扰乱静好的小日子，在游戏中，玩家们口耳相传的最佳情侣，往往不是那种如胶如漆、相依前行，反而更多是友达以上、只差一点，或者是分分合合、而且聚少离多，例如《生化危机》中的里昂和艾达王，即使走过了 6 代之久的同舟共济，患难相随，即使关系明朗化，也仅仅是二人感情长征上的“一小步”。揪心的玩家都快掀桌了：这都一把年纪了，谈不谈给个信儿啊！求而不得，爱而不现，此所谓爱情的煎熬。也许李艾恋还不是最纠结的爱恋，君不见《半衰期 2》中的戈登博士与艾利克斯（Alyx Vance）之间刚冒出点苗头，《第三章》末尾姑娘正是需要依靠的时候，整个系列都断章了。

岁月静好也渐渐成了一桩美梦，岁月要么不及静好，要么无法静好，太多的游戏系列中，人们被重山阻隔，被大海阻隔，被恶灵古堡阻隔，被时空幻境阻隔，被寄生之夜阻隔，被缘分未到阻隔，被使命召唤阻隔，甚至情侣即使走到一起，也会忍不住重新遨游天地、心游万仞，从未寻思过去过小确幸的安稳日子，就如“《神秘海域》系列”中的内森与艾莲娜（Elena fisher），每一代登场都是一场久别重逢。

重逢难，除了剧情，世上有太多的突发因子拆散彼此，日本就有一款手游对亲密关系进行了大快人心的无情打击，在这款名为《リア充爆発しろ！》的游戏中，所有秀恩爱的场景都能被玩家巧妙地捣毁，例如壁咚时会被训导主任穿墙抓住，林间散步时男生会被精壮的路人激吻，互喂薯条时送餐员工会恰好摔倒，把果汁和番茄酱溅他们一脸啊木哈哈。以这样剿灭异端的精神，完全可以在《活至黎明》中玩出所有“秀恩爱都得死”的花样。

其实有一款老牌游戏才是真正将“拆散情侣”进行到底，就是“桃子公主又双叒叕被库巴掳走了”随后“桃子公主又双叒叕被马里奥救走了”的“《马里奥》系列”，以至于我们已经难以确认，到底是谁拆散了谁。



◀真个别离难，不似相逢好，这个世界上最远的距离就是生离死别，不是其他。

No 6 我很有钱



▲既有很多很多爱，又有很多很多钱，结城明日奈是最理想状态的游戏玩家。

国人一直生活在关于钱的各种矛盾之中：爱钱，又怕太有钱（因为财不露白）；不承认钱是生活的全部，但生活的一切都不得不围绕着钱。早在西晋的鲁褒就在《钱神论》中感叹道："死生无命，富贵在钱。"因为"天有所短，钱有所长"，乾坤一掷往往能扭转乾坤，逢凶化吉，这可以作为众多逐利网游的最好注解，或者是吸引人民币，或者是制造人民币，早在2004年，《传奇》中12区西部圣域天山服务器的首富，就有了折合80万元人民币的资产，搁那会儿都能买下北京东四环的一百平米豪宅了。

即使在现实的投射中，缺钱还是成了不少玩家的焦虑，就如《心跳回忆4》里，每月发放零用钱的暗黑子大人一旦断供，可怜的主角不得不努力成为商店短工、投稿文豪、流氓克星，仍是挣得不如花得多。谈感情伤钱，结果不得要领的恋爱新人回首往事，除却为钱奔波的奋斗经历，甚至其他一切都变得乏善可陈起来。

趋近安全乃人之本性，不论在现实中还是在游戏中，有些安全感不得不用真金白银堆砌出来，不仅是剑指奥斯卡的大咖们"We all dream in gold"。往微观上来说，装备行头、资源补给都是明码标价的，嗑下再多的葡萄味敏达也没法从货架上白拿；从宏观上来看，"军无财，士不来；军无赏，士不往"，在《全面战争》系列"中财政赤字太久，人民分分钟揭竿而起，可见"面包才是国王"。

《这个世界叫Morld》一文中无奈地指出，"我们甚至无法说清，是失去了多元的生活选择，才退一步去追求金钱；还是因为追求金钱，才导致了生活的沦丧。"有钱了，逆袭了，成名了，精神世界是否充实如钱包了？我们可以观察到，很多纨绔子弟、豪门千金，纷纷选择在格斗场上一较高下，如《拳皇》中的夏尔米是一名法国设计师，《街头霸王5》的沙欣（Shaheen）是一名中东贵族，《铁拳》中的莉莉是摩纳哥石油大亨独女，还有《死或生》中的雷芳，家底与胸襟一样深厚。拼拳而非拼钱，竞技而非竞金，无关资产，关乎梦想，倒是很值得鼓励，林俊杰在北京街机厅还不敌某位不留情面的民间高手呢。

艺术是梦和欲望的满足，替代性地解决在现实中无法解决的迫切愿望和冲动，既然如此，玩家会被赋予白手起家、一步步走上人生巅峰（但不会过于艰辛）的机会，体验财富积累的欲望满足，例如《孤岛惊魂4》的尼泊尔高原，简直是一块野生资源取之不尽、遍地可拾的丰饶宝地，在勇士们的致富路上就有一种幸福叫做："您的钱包已满"。然而当商店老板亮出改装武器的价目表时，这种"我很有钱"的迷梦，陡然转为"上哪儿找钱包制作材料"的悲凉。

No 5 逃离噩梦

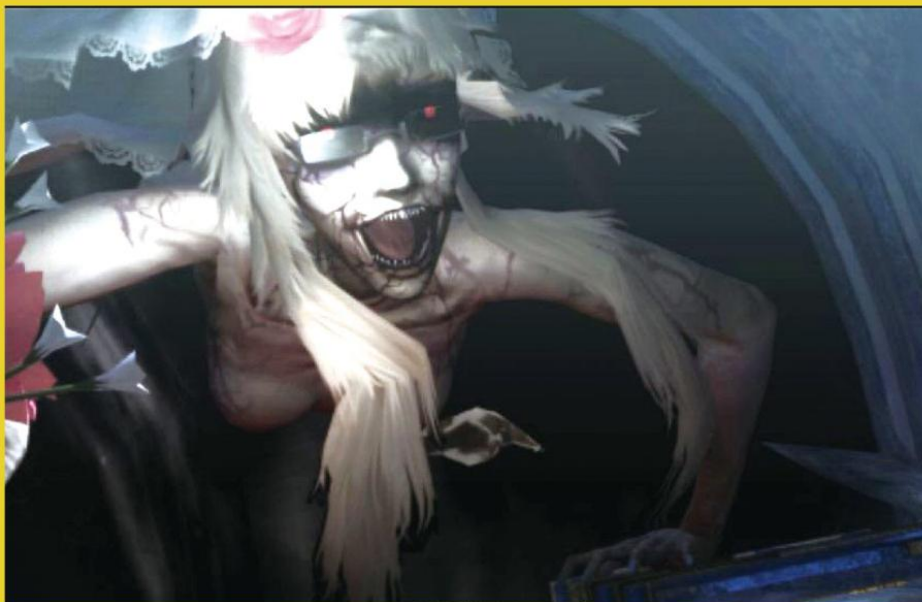
颠沛流离的苏东坡曾感慨："夜夜除非，好梦留人睡。"现实不如意，梦成了最好的庇护所，被窝就是最难摆脱的封印。但是反推回来，噩梦才是最有效的闹钟，清醒后不会有跌入现实、美梦成空的深深失落，只有惊魂未定的庆幸。就如《猛鬼街》中的烂脸剪刀手弗莱迪好梦中杀人，那你知道后是决计不会赖床迟到的。

不要妄想游戏主角能遇上多少美梦，从《侠盗猎魔》到《血源》，从《心灵杀手》到《邪恶深处》，噩梦才是游戏中屡见不鲜的幻境，甚至通篇都是在噩梦中兜兜转转。肌体的健壮，也难掩心智的脆弱，就算能斩妖除魔的英雄，也难免不成为噩梦的侵扰对象，例如《蝙蝠侠》的韦恩老爷童年时歌剧院（或者影院）前的那一幕悲剧，化成了萦绕不去的噩梦，在所有的衍生作品中几乎都会重演一遍，巧妙如《阿克汉姆疯人院》，如果不按键（也没有按键提示），小韦恩就会一直垂首站在幽深得没有尽头的街巷里，这就正比拟了噩梦中常见的无助感和被剥夺感。

这就是所谓的"习得性恐惧"，例如一个人如果经历过一场刻骨铭心但最终却带来极大伤害的爱情，记忆中就会铭刻下深重的痛苦体验，这会使他本能地拒绝再次相信爱情。另外一种更刺激人家的情况就是永失吾爱，梦回时分吾爱却总是回来，然后再度离去，然后再出现再消失，这就像钝刀子割肉一般反复制造痛楚，例如《死亡空间》中，在，艾萨克就饱受逝去女友妮可的幻象的折磨，到后面都不知道对方是死是活是人是鬼。又如《寂静岭2》中，詹姆斯在浓雾中多次目睹亡妻玛丽的缥缈影踪，这其实也是身为罪人的主角一种自我欺骗的幻境。

但是《寂静岭》中更为恐怖的还是那些莫可名状的畸形怪物，每种怪物的造型，每个诡异的场景，其中都有蕴藏着超乎想象的噩梦隐喻，这就是我们"快速眼动睡眠阶段"产生恐怖形象时候的情形，栩栩如生，但不符合常理，这远比《巫师3》中那些张开血盆大口欺近身来的怪兽之流更令人惊悚。同样在《邪恶深处》中，敌人们也有着古怪的攻击方式和攻击线路，而不仅仅是血肉模糊让人很不舒服。

噩梦是潜意识中恐惧的集结，不如说是恐惧的一次泄压排解，虽然不那么愉悦。再糊涂的心理医生也不会建议患者去压抑或者忘记（说得轻巧）自己的心理创伤，一味的压抑甚至会让病人失心疯，就如《爱丽丝漫游魔境》中，可怜的爱丽丝混淆了噩梦与现实，在血腥的童话世界和精神病院里穿梭，整个人都不好了。因而我们摆脱噩梦，首先要正视恐惧的普遍性，须知就算强大如琦玉老师，也会有被King误删游戏存档的梦魇。


▲如网友所言，心有愧疚，一款推箱子游戏也能变成那些"死赖着又不结婚不分手的男人"的噩梦。

No 4 宛若其中

在 CES 2016 展会上，无人飞行器和虚拟现实设备大放异彩，是最被看好的重头领域。也难怪，无人机能使用户从以往无法抵达的角度饱览胜景，VR 设备能使用户到现下无法抵达的场所领略奇观，媒介是人类感官的延伸，而科技发展的进程就是媒介拓展感官视界的进程。几大厂商在今年即将陆续出货，意味着 2016 这一“VR 元年”终究来到。

对于游戏玩家而言，VR 即将飞入寻常百姓家不啻为一桩美事，身不在场，却能如临其境，“我来，我看，我征服”。我们可以在《无处可逃（Edge of Nowhere）》中穿越冰河山川，可以在《深海（The Deep）》中与鲨同游，可以在《Rigs》中狂轰滥炸地追杀对手，可以在《罗宾逊 旅程》中躲避恐龙和机械的追杀，还能一头扎进长盛不衰的《EVE》中的深邃宇宙。某厂商还推出了一款果蔬汁饮料，噱头就是让流连忘返的 VR 玩家不用低头吃饭。

风潮渐起，市场膨胀，热钱骚动。在国外，Facebook、谷歌以及索尼和 HTC，这几大 VR 阵营也已经清晰形成；在国内，有超过 100 家以上的 VR 设备开发公司正在面向本土市场设计产品，其中大多是初创小公司。国外巨头有着较强的资金和人才储备，相比来说，巨头们更擅长做“一步到位”的重量级 VR 产品，而国内团队的机会在于轻快，“快速迭代，小步快跑”，尽早推出产品，吸引开发者，例如连“暴风魔镜”纸盒版都要比谷歌纸盒 Cardboard 便宜个几块钱，并且暴风魔镜出货量也已经达到 50 万。

人类似乎在义无反顾地朝着“脑后插管”文明狂奔，今天是眼镜，明天要是用电极刺激刺激，我们的安德森先生还能分辨这是一块鲜嫩牛排，还是仅仅是一段数据代码呢？万幸的是，VR 产业（尤其是穿戴式设备）的尴尬现状拖延了人类迈进矩阵世界的脚步——还是暴风魔镜，其日活跃用户仅为 3 万、游戏 70 款多数为 Demo，代表性的 VR 游戏《暴风行动》和《杀戮空间》游戏月流水也才超过 10 万，而一款比较流行的手游月流水都是超百万水平。

为什么会这样？VR 仍仅仅停留在极客的玩具的层次吗？一方面，游戏体验止步于观赏性演示上，最吸引重度玩家的主视角射击游戏都还没有解决好视线与准心如何协调的问题，还有延迟带来的眩晕感足以摧毁体验。另一方面，欺骗大脑是一项技术活，VR 设备需要更强的计算力、更节能的功耗、更高数量级的数据传输速度，如果是网络直播，我们需要至少 2MB 每秒的下行速度，才能流畅地观赏符合人眼分辨率的高清电影，更别说运行大型游戏对电脑配置的硬性要求了，如此看来，英特尔、英伟达等半导体厂商也算是“VR 概念股”了。



▲ VR 的技术瓶颈终究会突破的，问题是当我们真的能缩成果壳中的灵魂，能随时触及夏日里的那片海时，我们还会想着出去走走吗？

羞于启齿的是，如果游玩的兴趣还不足以推动 VR 的发展，那么轮到原始欲望来驱动科技进步了。事实上，在过去的 40 年里，几乎每一个家庭娱乐平台都是由色情业驱动的，如果没有欲火攻心，我们不会在 80 年代就发明磁带录像机（VCR）。不过，科技博客 Yivian 对这一点都要泼盆冷水：“与其他人之间真实的肉体和思维联系是自我认同感的基础。”那么相似地，“正如单独监禁对心灵造成的伤害表明，缺乏与他人的联系会带来消极的影响。”也就是说，这本质上和看片没什么两样，该注孤生依然是注孤生。

面临着号称产业将被颠覆的危机，风俗业的姑娘们也不着急，她们对自己提供的“人与人之间的直接联系”的相关服务很有信心，她们独占的是“一对一的交流、实实在在的触感、共同度过的时光”。你看，VR 究竟是否会成为镜花水月一场梦？或许也会像之前曾轰轰烈烈过的体感技术一样，先这么技术储备着吧。

No 3 下局必胜

夜幕深沉，只有来自按键敲击的噼里啪啦声。无人观战，只有一张映上屏幕荧光的脸，牙呲目裂，运指如飞，嘟囔不停。不好，终点线前切弯不顺，被对手超过了；终场哨声响起无力回天，害球队降级了；一招不慎拖泥带水，被大白羊碾压了；明明铺满了随从，并深表“抱歉”了，却棋差一着，被对手冲锋斩杀翻盘了。在屈辱和愤怒中，这位鏖战许久的勇士选择死亡，但是一口气难平，忍住摔手柄/键盘/手机的冲动，然后毫无畏惧地死而复生，点击“开始游戏”再来一盘。

我们身边有太多这样的血性男儿，他赢得痛快，但更多的是输得痛和快，又总在“下把准赢”的魔怔中屡屡撞墙，要么如果胜得缺乏满足感，依旧会“别走啊，我们决战到天明”，反正现在卡牌手游的回合长度大多不超过十分钟，就连 MOBA 类型的《风暴英雄》的卖点也是“一炷香的功夫就能来一局”。如果有什么能专治各种不服，恐怕也只有断电断网或者停服维护了。我们说这是来劲了、有瘾了、急头白脸、越挫越勇了。

游戏有着强互动性、媒介包装与感官反馈的特点，天然地具备让人欲罢不能的因素，这种“老子不服”是很突出的一种情形。这里牵涉到游戏设计学中的“心流（Flow）”这一概念。心理学家米哈伊·森特米哈伊（Mihaly Csikszentmihalyi）将其定义为“一种将个人精神力完全投注在某项活动上的感觉”，心流产生时，会伴有高度的兴奋和充实感，“瞬间让人觉得好舒畅”，听上去是不是很有禅宗的感觉？



▲庭院深深深几许，只要进了这个门，没有一时半会儿是出不来的。

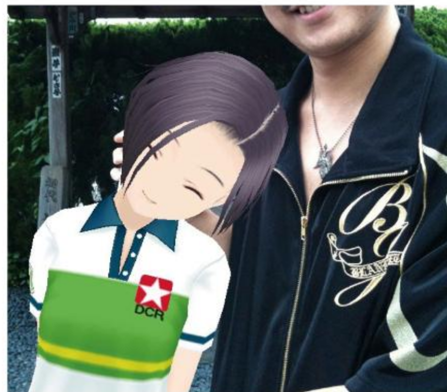
游戏设计的最大挑战就是如何将游玩者保持在心流区，这需要几个前提：内在的奖励感、清晰无障碍的目标、即时反馈结果、平衡的技能水平和挑战。华人游戏设计师陈星汉在论文中提到，游戏需要提供适量的挑战，配合玩家的摸索，玩家在游玩时又要有“强烈的主观控制感”，不能像《魔女猎天使》的“老妈模式”那样闭着眼睛都能玩通，“躺赢”怎么够？

如果以挑战为能力画出坐标线，能力高挑战低——没劲，能力低挑战高——烦躁，甚至干脆不玩儿了，就像在《南方公园》的一集里，一个名为詹姆斯的死、胖、网、游、宅专门在《魔兽世界》里虐杀小学生，卡特曼这四小只纠集了所有的小伙伴都对付不了，大家只好纷纷放弃，转而将时间投入现实中的爱好。这下可惊动了暴雪公司的高层，因为要是玩家的挫败感太强，那么游戏就离鬼服不远了，这才赶紧介入干涉。

求胜的欲望有若骤然拉满的弓，装满了需求，心有所盼，便迷了心窍，不立刻获得满足，就决不罢休，诱惑如此之大，好胜的玩家从不以一场败战收场，就像《荷马史诗》中说的，“我宁可战斗而死，不要走上不光荣的结局，让显赫的功勋传到来世。”

是因外境的森罗万象，在心中还有所执取，才无法止息妄念。那些迟迟不肯收手的玩家，不同于淡定的玩家，输了就是输了，而输红眼的玩家的大脑模式就跟“赢了”的活动模式一样，对他们而言，这不是输，是“本该赢的”，那么这局输得很不爽，下局要赢得震天价响。他们笃定了下一盘准能赢，于是取胜的快感被“预支”了。当人们完全沉浸于某项活动中时，就会丧失时间感，从“赢一次就好”，到“再赢一次就好”，直到天荒地老，关机睡觉成了最艰难的决定。

No 2 我有女友



▶很多恋爱游戏玩家从中学会了温柔待人，辛勤付出，以及到哪儿都带着女友。

不知从何时起，“你首先……”成了非常泛滥的群嘲与自嘲，尤其在游戏论坛或评论留言中，这句话似乎总能切中要害，剑走偏锋地结束争执，似乎游戏中的英名再怎么不可一世，也会被打回形单影只的原形。

中二病也要谈恋爱，“有一枚女友”是大多数玩家的感情需要，就是扎克斯这样爽朗喧哗的神罗战士，在战斗之外，也需要爱丽丝这种可人儿给心灵带来宁静的片刻。我们对游戏中的爱恋唏嘘不已，对自己人生即将出现的女主角更加期待，恋爱游戏正是瞄准了这个感情空窗。

优秀的恋爱游戏倾向于对真实世界女性心理或男性心理的模拟，当玩家全情投入进去时，就和谈一场泪水与欢笑交织的恋爱没太多区别，至少感情波动是类似的，在 2008 年 9 月《电击 G's magazine》杂志举行的“什么游戏让你哭了”的票选活动中，恋爱游戏《CLANNAD》就名列第二。

女友能给予什么呢？有人说饭饱思淫欲，有人则说仓禀实而知礼节，其实我们必然都有一份对柏拉图爱情的渴望，否则为何当年《心跳回忆》会在一片肉弹中强势地突出重围、成为年少玩家们的爱情启蒙？这靠的是微妙再现了男生女生之间的淡淡情愫，以及在成长过程中彼此关照、相依前行，整个亚洲地区的恋爱游戏界都被这缕清风吹拂得充满纯爱了。

然后就走歪了。越来越多的男子（尤其是日本男子）开始与掌机恋爱，他们与角色同吃同睡，与角色恩爱相随，与角色订下终身，在 2010 年，Konami 还与日本热海（Atami）度假村酒店合作宣传，玩家还可以带着游戏机订房过夜，与钟爱的游戏角色度过浪漫一夜。可怕的是，据《日本时报（The Japan Times）》报道，在 2015 年的一项政府调查中，37.6% 的受访者表示他们对谈恋爱没半点兴趣，而且大部分人都把“麻烦”列为首要原因。

大概这里所指的“麻烦”，是指要维持一段恋情的繁琐。这就像恋爱游戏不能 S/L 大法、也没有现成攻略一样，不得不亦步亦趋，慎始慎微，而且需要持续投入，精心维护，有点“麻烦”，所以现实中走到结婚的佳人们后来大都原形毕露了，反观《Love Plus》这类长跑型的恋爱游戏中的感情似乎是基本稳定的。报道《Playing for Love》的作者认为，恋爱模拟游戏的吸引力就是玩家和虚拟女友之间“一种梦幻纯洁的稳定恋爱关系”。迷人之处一在纯洁，一在稳定。一位 5 年恋爱史的玩家表示，想要的只是每天醒来后和临睡前，能有一个人对他说“早上好”和“晚安”而已。

这很好理解，恋爱让人凸显了自我价值，是一种给予；而移情别恋或拒绝是在给予之后又要拿走，而且“拿走后还可能给别人，越发显得被‘剥夺’的人卑微”。琴瑟在御，细水长流，芳菲不尽，天长地久，Galgame 还真是让人不可自拔的禁欲系爱恋啊。

不过真的稳定吗？让我们想象下这个场景吧，“XX 君，为什么你要走？请你不要离开我！”“算了吧，宁宁，我们的这段关系没有未来的。”“为什么？为什么呀？”“因为任天堂 DS 版本的《Love Plus》就要停止更新了。”

No 1 群体庞大

时代车轮滚滚向前，岁月长河流淌不息，总有一些东西会被冲刷上岸，碾压成尘，如果“上了年纪”的玩家留心观察，会发现游戏机店老板也悄然成了一种“消失中的职业”。

国行游戏主机解禁，但重新建立健康的市场环境、“教育”玩家的游玩习惯、尤其是摆正我们的消费观念，需要不短的时间，关键是游戏设备的更迭趋势，让这个游戏群体的规模有萎缩的趋势。

原因很简单，李俊学在权威游戏开发者网站 Gamasutra 的一篇文章中就尖锐指出，中国的游戏机禁令主要不在于政策，“目前中国玩家在经济上和心理上，都还没有支撑起一台专门的游戏主机的能力。对他们，个人电脑和手机都是更好的选择。”安卓电视、电视盒子、安卓游戏机，都是这种低消费娱乐的延展。《南方都市报》代表轻度玩家问添田武仁：“我买个电视盒子就够了，为什么要你 3000 多块的游戏主机？”五仁叔代表核心玩家回答记者：“比方一个是跑车的引擎，一个可能是经济型轿车的引擎，或者说，这像是在电影院跟手机屏幕看电影的区别，现在很多人愿意花钱选择前者，这东西本身是个艺术。”

遗憾的是，这些怀念最初感动的主机玩家会发现，“追求艺术”终究将会是曲高和寡，每年，各个产业报告在一如既往地宣传中国游戏市场的蒸蒸日上，宣称中国游戏产业已成为新的千亿人民币产业，然而，正如业内人士“五仁叔”所指出的，“看现在的游戏，70% 是 PC 游戏，接近 30% 是手机游戏，家用游戏不到 1%，对比美国，家用游戏达到 30%”。上海东方明珠新媒体股份有限公司董事凌钢也在首届家庭游戏开发者大会上鼓舞，手游和网游向家庭游戏发展已成为趋势，“家庭游戏”将成为游戏增长点，目前主机游戏用户 50 万，2016 年预计将达 100 万。但是果真如此吗？

其实“家庭游戏”沦为小众应该是无可置疑的，贵圈的玩友们曾热议国内到底还有多少同好，他们对官方数据保留意见，他们估算游戏媒体微博账号的粉丝、估算游戏机的淘宝销量、讲述亲身所见所闻、2011 年，A9VG 论坛中的一贴讨论中大多认为，PS3 玩家不超过 20 万，2015 年，电玩巴士论坛中的一贴讨论中大多认为，国内的电视和掌机游戏玩家的数量不超过 20 万，个人感受尤其明显：“我大学 36 个同学，有掌机，主机的不超过 5 个。现在工作了，在同事中找不到一个机友。”很多老玩家的现状是没人陪玩儿，“周围方圆几百公里都很难找到一个了。”直到 PSV 的 near 功能关闭，许多玩家在老家的地图上也没擦肩出几个玩伴。



▲主机玩家已是稀数，随着年岁增长，游戏已不再是朋友之间可以畅聊的话题。

游戏圈内有一条清晰的鄙视链：游戏机玩家鄙视端游玩家，端游玩家鄙视页游和手游玩家，页游和手游玩家鄙视其他人，认为花钱玩游戏的人真是愚不可及。你是无机酸，你是 PC 狗，奉持原教旨的主机玩家有着不恰当的优越感，事实上，Steam 越来越吸引着主机游戏向 PC 靠拢、Steam Box 也在觊觎客厅、索尼 PS 系列主机从 Cell 架构转为 x86 架构，可以预知，未来机种阵营将进一步模糊，真正实现“所有游戏在此集结”，那时的娱乐形态不在乎你有什么主机，而在于你玩什么游戏，毕竟现在都在谈 IP。

从 FC 红白机在国内遍地开花，到现在的次世代主机国行版艰难登陆，经历过的人都能感受到这段历史的波澜壮阔，无论“情怀”成为多么贬损廉价的词汇，它仍根植在主机游戏玩家的心中，虽然我们的孩子已无法理解父辈们为何曾对着简陋的像素小点亢奋不已。对于国内家用游戏不到 1%，五仁叔就说：“这个数字我看到不是灰心，而是希望。”在游戏机的最后荣光里，衷心祝愿我们能拔除阵营的藩篱，熔断鄙视的链条，尊重彼此的爱好，才会发现“天下玩友是一家”的其乐融融，玩家团体才会生生不息，就如《马可福音》第五章第 9 节所言——“My name is Legion：for we are many.”

最强拳头养成记

文 [illegible] 编 [illegible] 美编 [illegible]



近几年日本动漫界每每都会做出一些令人惊叹的动画，继2013年的《进击的巨人》、2014年的《东京食尸鬼》、2015年中的《食戟之灵》之后，2015年末，又一部堪称经典的动画横空出世，这部动漫便是《一拳超人》。

出身于宫城县的漫画家村田雄介和出身于埼玉县的原作One以一部带有颠覆性味道的免费网络连载漫画创出了一片天空。他们的成功故事可谓相当励志：One在连载《一拳超人》时是个完全没有正式出道的漫画爱好者，漫画生涯屡屡受挫。不同于其他在大学之后才进入ACG领域的作者，12岁的村田雄介的名字就已经印在了制作人员的名单上；也不同于大部分作者登场就选定了自己的专攻方向，在游戏上首尝创作成功滋味的村田最终却选择了成为一名漫画家。

纵观村田雄介的漫画生涯，有四个男人和一个女人是其迈向成功路上的重要助力，其中三者助其定下志向、打好基础，后两者则成为其屡创高峰的臂助，其中就包括One。

（PS：下文中有一定剧透成分，慎入！）

悟空、隆与佐为

1984年，鸟山明开始连载传奇作品《龙珠》，在经历了最初的低迷之后，凭借着热血情节和连续镜头的格斗开始进入正轨，吸引了无数青少年沉浸在少年孙悟空寻找龙珠的旅程中。

在芸芸“龙珠粉”之中，有一个小学生为悟空与短笛大魔王的“天下第一武道会”的巅峰决战以及悟空和弗利萨的超级赛亚人登场之战而倾倒，从此一发不可收拾地爱上了漫画，并以此为目标努力，这个人便是村田雄介。当然按村田的说法是，他从小学开始就憧憬裹着棉被足不出户就能过日子的生活。

不断地模仿鸟山明的画风，和许多爱好画画的人一样，学生时代的村田在上课总是在笔记本写写画画，画得最多的自然是《龙珠》。

《一拳超人》中不难发现，有不少向《龙珠》致敬和学习的地方。从大处动辄开山裂石的细至紫色的短笛大魔王、钉锤头、与人造人神韵相通的杰诺斯、被摧毁的拳力测试仪……

继《龙珠》之后，《街头霸王》也是村田雄介经常临摹的对象，他最喜爱的画手不仅有“《街头霸王》系列之父”安田朗，还有西村娟，那是因为西村娟在 1991 年加入卡普空之后，很快便加入到《街头霸王 2》的制作中，她为这部游戏史上其中一部最伟大、影响力最广的电子游戏绘制了主要插画和大量的宣传作。其作品与游戏相辅相成，走进入了不少人的童年。

鸟山明的漫画和西村娟的游戏人物插画犹如一盏明灯，指引着村田的前进方向，极大地激发他的积极性和创意。鸟山明和西村娟都十分擅长刻画人物的肌肉，这直接导致了村田对于描画肌肉的迷恋，《龙珠》和《街头霸王 2》中形形色色的角色设计和设定，更是大大激发了村田对塑造人物角色和展现该角色特点方式的兴趣。

村田雄介将这些兴趣付诸实行，除了自己绘画作品以外，还涉足了游戏业界，那时的村田不过是一个小学生。

当同龄的学生还在被“怪兽家长”逼着参加各种补习班的时候，年仅 12 岁的村田参加了“《洛克人》系列”的反派角色征集大赛，凭借着“尘埃人（Dust Man）”和“水晶人（Crystal Man）”两次获得入选优胜。两个角色不仅都被实现化，成为主角“洛克人”前进路上的试金石，村田雄介的名字也作为制作员名单（STAFF）出现在《洛克人 4》和《洛克人 5》两部作品中。尽管“《洛克人》系列”的反派 boss 角色不在少数，但村田雄介的漫画设定能力还是首次得到认可。这些成功和经验内化成村田雄介宝贵的财富，如果他投身游戏业界，说不定又会诞生出色的游戏设计者。但显然，村田与游戏业界的交集只是一个美丽的意外。

1995 年，已经 16 岁的高中生村田雄介坐上了行经半藏门线的地铁，他的目的地是位于神保町 3 丁目的集英社总部大楼。在他手上，则是拿



着用牛皮纸装着的厚厚的原稿。当他怀着紧张和激动的心情来到集英社，竟然发现自己的原稿中竟然有些地方忘了修正，只好马上找前台小姐借修正笔当初处理。

乌龙事还没完，当编辑岛先生出现的时候第一句就说：“我等你很久了。”村田这才发现自己搞错了约定时间，他将原本约定的四点当成了五点，而守时对于漫画家而言是区分特权的分水岭。连新人都算不上的村田自然没有不守时的资本。

幸好在这些纰漏并没有影响令岛先生先入为主地给予村田差评，他拿出稿子后并没有直接翻开，小心地用衣袖擦干净桌子，这一幕深深地深深地烙印在村田的脑海里。岛先生对于村田的漫画表达了不错的评价，并且鼓励村田回家多画作品。紧张、羞愧和激动剧烈地冲击着村田雄介的神经，他浑浑噩噩地回到家中，旋即病了一天。值得额外一提的是，羸弱的体质令村田雄介吃了不少苦头，也让他不其然地获得了一个很好的合作伙伴和素材，这是后话。

不久之后，村田雄介的这部作品——《partner》获得了第 122 届 Hop ☆ Step 赏，这是许多知名漫画家的起点，当今最火热的两位漫画家岸本齐史和尾田荣一郎都曾经获此殊荣。

荣誉在前的村田雄介按照岛先生的建议继续磨练自己的画技。在三年之后再次证明自己的才华并不是昙花一现。

1998 年，村田雄介三年磨一剑的短篇作品《不冷》在《少年 JUMP》当年第 29 号上发表，获得了第 51 届赤冢赏的准入选，这是北条司、井上雄彦和尾田荣一郎乃至村田后来的师傅小畑健等屹立在漫画界一线的超人气漫画家相同的出道高度。足见评委们对其作画和叙事功力的认可。

然而，尽管凭借着两部短篇作品成功出道，村田并没有第一时间得到连载的机会。

如果说鸟山明和西村娟是村田雄介前进的灯塔，村田漫画生涯中第三个贵人，则是将其从漫画爱好者到漫画家身份过渡的重要人物，也是他的老师——小畑健。

熟悉日本漫画的朋友都知道，漫画家的师徒关系并没有那么等规森严，只要成为某知名漫画家的助手，便是那位画家的徒弟。但即便如此，助手也能在漫画家的手下观摩到很多实用的技巧并体验连载的节奏。

尽管由于“画工太差又随便”（村田雄介自语）所以只能获得临摹照片之类的工作，但是从各种技法融会贯通的小畑健身上，村田能够看到专业漫画家应有的工作方式和态度，不仅提升了画功和创作技巧，画风也变得更为灵活多变。

套用武侠小说的套路，前面两位大师让村田积累了不错的内功，而小畑健则是帮助村田打通了任督二脉。糅合了多位大师风格的村田雄介是时候迈出新一步，创造属于自己的作品。

21

不同于鸟山明和小畑健这种灯塔和导师，稻垣理一郎和 One 对于村田雄介而言，都是互相支持走上巅峰的坚实战友。

2001 年底，在小学馆《BIG COMICS SPIRIT》发表多个短篇而出道、并且在集英社获得了第 7 回 STORY KING 奖（剧本项目）的“KING 受赏”的稻垣理一郎，筹备一个“主角很弱，但是在运动中很厉害”的漫画——《光速蒙面侠 21》（アイシ－ルド 21/Eyeshield 21，Eyeshield 是橄榄球的眼罩，是主角濑那的标志，21 则是濑那的号码）。

在正式开始连载之前，《少年 jump》的编辑就曾经咨询过稻垣理一郎是否愿意身兼原作和绘画，稻垣的回复是“自己还是一名菜鸟”，很难胜任这样高强度的工作，而成名的漫画家都有着自己的连载，很难抽出时间兼顾。因此他们需要一位出色的新人画手来将这个不错的主题。

“赤冢赏准入选”和“小畑健徒弟”的身分令村田获得了编辑们的信任一票。在被正式邀请加入“光速蒙面侠”连载之前，村田雄介对于稻垣理一郎的能力早有耳闻：“（稻垣理一郎）对于制服和装备有着很好的创意，‘光速蒙面侠’的



创意可以变成一部很好的漫画，我也很乐意接受这个挑战。”

由于村田雄介不善于塑造角色，构设整个故事元素的工作就交给了稻垣理一郎。而尽管对美式橄榄球充满兴趣，稻垣理一郎并没有真实的美式橄榄球的经验。

在筹备和连载期间，稻垣理一郎曾经数次远赴美国实地观看 NFL 橄榄球赛，并且去不少地方搜集符合橄榄球文化的素材。

尽管已经是出道，但是《少年 JUMP》编辑部还是对于新人的组合与新的故事题材保持谨慎的态度，稻垣和村田这对二人组在 2002 年的第 14 和第 15 号上下篇的《Eyeshield》作为试水。人们对于这种有别于棒球、篮球和足球等主流体育漫画的作品充满了好奇。《光速蒙面侠 21》将运动的“燃”和搞笑巧妙地结合，很快就获得了巨大的成功。

从销量上看，光是在日本国内，《光速蒙面侠 21》的单行本销量超过 2000 万本，在北美也多次荣登漫画销量榜的前列；而在各种评选中，就如《足球小将》对于日本足球事业的发展，《光速蒙面侠 21》也推动了日本橄榄球事业的发展，不过正规的美式橄榄球需要参与的人数较多（平

均在 50 人以上），对装备的要求也更高。精明的日本人另辟蹊径选择了发展英式橄榄球，并且也形成了不错的群众基础。日本在橄榄球在世界杯也是取得惊人的突破，先是战胜了两届世界冠军的南非队，继而又战胜了美国队（无 NFL 球员参加）。

橄榄球是一项充满肌肉感的运动，村田雄介沉迷于“龙珠”和“街霸”这种充满肌肉力量感的漫画的描画，两者的结合可谓相得益彰。在画橄榄球员的肌肉时他变得异常兴奋，以至于线条过多导致画面杂乱，被编辑或多或少有所诟病。如果说这部成功漫画是一部实行错误类作品未免过分，但是村田和稻垣两个都是新人连载的漫画家，难免犯下些错误。而这些错误（尤其是村田雄介这边）得到修正的时候，下一部长篇连载作品将会更加出色。

尽管日本的漫画行业竞争十分激烈，但是漫画家之间还是相对友好，并且愿意提携更多人跻身这个行业。

鸟山明在《龙珠》连载的最后阶段，还在百忙中抽出时间绘制了《漫画教室》；小畑健更是将漫画家的奋斗历程、种种构思和创作的技巧画进了《食梦者》的纯真和热爱之中。



村田雄介也有了自己的徒弟，于是跟随导师们的步伐，他绘制了《村田雄介的漫画教室R》，除了自己以外，还采访了河下水希（《草莓100》）、岛袋光年（《美食猎人》）以及富坚义博（这个应该不用提代表作了，在漫画中的富坚是戴着狗头面具出现的，难道他也知道自己在读者心中的形象么……），借用一位想跻身漫画家行列的编辑——齐藤的名义，教导有兴趣投身漫画业界的爱好者“如何成为一个漫画家”：包括绘画准备，各部分的画法，如何画分镜，如何塑造角色，漫画家心得等主要内容，也介绍简单而实用的小技法，如用橡皮筋将笔捆在手上，带一次性手套来避免手汗沾湿，用“葫芦型”来描画身材，通过采访著名的漫画家的同时也介绍一些业界的秘辛，有兴趣投身漫画行业的读者不妨一读。

更重要的是，通过和业界人士的交流，村田反思自己的不足：在现实中，村田雄介是一个相当惫懒的家伙，而且贯彻得自此至终。曾记错了杂志中间彩页的截稿日期，在绘制《光速蒙面侠21》分镜时，村田在扬起那些自己反复擦拭原稿所产生的橡皮屑时不慎吸入些许，导致其花粉过敏症发作，不得不停工休养了一段时间，新任的《少年 JUMP》编辑长佐佐木尚（是的，就是《食梦者》里面那位几度将“亚城木梦叶”逼至绝境的编辑长大人）为了隆重其事，特意亲自到各位知名漫画家的工作室拜访，谁知道村田因为过于贪睡而错过了会面时间，这在圈里也被引为笑谈。绘制漫画的过程也是村田学习和自省的过程，令村田再一次进步。

在完成《村田雄介的漫画教室 R》后，村田又与著名 SF 漫画家太田垣康男合作，在集英社旗下月刊《JUMP SQ》上连载《阴天・棱镜・太阳能车》，讲述一个因为车祸而失去了父亲、不得不努力做几份工作来维持上大学希望的辍学生与“仇人”女儿不得不合作修复太阳能车参加比赛的故事……



然而，尽管村田早已跻身一线漫画家的行列，画功也早就得到所有人的肯定。然而这两部作品都未能大红大紫，在完成了《阴天・棱镜・太阳能车》为期一年的连载之后，已经担任一线主力作家村田雄介进入了一段迷惘期，而在这个时候，另一个重要的臂助出现了。

One

在遇到村田雄介之前，One 在大学时期就已经将自己创作的漫画上载到讨论区，而且并不是将画好的原画扫描录入到电脑，而是直接用手机拍摄画稿。

当时的作品有《太阳男人》和《网球手——龙》等，一度引起了《少年 JUMP》编辑部的注意，但是由于 One 没有任何当助手的经验，甚至连像样的漫画人物摹本都没有，而且 One 的作画水平也远未达到出道的水平，集英社最终还是选择暂时搁置与 One 的合作。

这一次的打击并没有击垮 One，他依旧创作不休，《一拳超人》也是在那个时期开始不定期地连载。

不过 One 还是需要解决一些基本的问题。将原稿拍成照片上传到讨论区的最大问题是：手机拍摄的画面非常小，拍的时候难免手抖，文字常常会看不清楚。正当 One 苦恼的时候，一位正在发表漫画的朋友联系 One，提到“有个叫做新都社的网站在做漫画发布，可以去看看。”电脑版的界面会比较宽大，文字也比较清晰。“简直跟杂志上发表的漫画效果几无二致。”One 这样感叹道，既然无法在杂志上出道，那么用电脑画漫画也不失为一个实现梦想的好方法。受到了刺激的 One 马上买了一台电脑，紧接着就入手了手绘板和 Comic Studio 这样的绘画软件。“这么着试着画了一下，比起一直以来用的手机拍照上传，整个漫画读起来舒服得多。就这样，最开始抱着试一试的心态画的《一拳超人》，直到第一话完成，我其实还没搞明白网格线怎么拉。”

这部另类的英雄漫画很快就获得了重视，新都社的网页上每天都有数千的点击量，考虑到这只是一个并不算知名的网站，这已经是个很不错的数字。

One 并没有想到自己的作品有朝一日将会大红大紫。不过随着《一拳超人》的声名鹊起，One 出于个人的选择，注销了新都社的账号并撤下了作品，改在自己的个人网站上发表，NHK2012 年 9 月 2 日播出的“网络漫画革命”调查，《一拳超人》于该年观看总数超过 1000 万次，平均每天有高达 20000 次点击。

古有莫奈与一度问津的名画《花园中的女人》，近有九把刀写下的大量没人看的小说，再到如今的 One，他们都是在声明不显的时候坚持笔耕，哪怕是没有酬劳也要继续做下去。这或多或少给出一些启示：不要总想着功利，沉下心去做一些事情，或许会有一片出头天。



当村田雄介找上门时，One 与《一拳超人》更进一步的机会到了。

不同于和稻垣理一郎合作前就对对方的才华偶有耳闻，村田雄介和 One 的交往经历颇为传奇。

根据 One 和村田雄介接受集英社的访谈录"《一拳超人》诞生秘话，这么有趣的原因是为何?"（原名为"『ワンパンマン』诞生秘话！こんなにもおもしろい理由が明らかに"）上记载，长期处于连载状态的村田从来没看过网络漫画，更不用说知道 One 的存在。

直到村田终于有闲暇去寻找一些额外的娱乐，他无意中看到安田朗在他的推特和博客上面写道"《一拳超人》太有意思啦 ~(≧▽≦)/~"，曾经膜拜的对象竟然如此推荐一部网络漫画，这引起了村田的兴趣。他马上找到了 One 的网站，一口气读下去，由此也萌生了合作的念头。

但是贸然上门似乎多有不妥，再加上村田雄介将要与《少年 JUMP》签约开新连载，也成为他顾虑的因素；另一方面，免费连载漫画并不能养活自己，One 找到一份工作，因此暂停了漫画的更新。"虽然画师很想辞掉工作专心画画，结果还是被劝阻了。"

这一切似乎都堵死了二人合作的道路，成为一场遗憾。然而一段时间之后，一场急病改变了村田雄介的看法。他患上了全身急性荨麻疹，不仅皮肤浮肿，连呼吸都困难，在病愈之际深感"人没那么容易死，但是死起来也很容易"的道理，"反正都要死掉了，那就尽情地去做自己想做的事情吧。我想的是跟 ONE 桑一起画画。就这样子拿来了 ONE 的原作，不加改动地画成漫画。"

村田的上门令 One 受宠若惊，两人在推特上激荡着自己的看法和创意。村田的垂爱令 One 重拾斗志，他在集英社的竞争对手小学馆旗下的漫画网站"里 SUNDAY(里サンデ-)"上成功连载《灵能百分百》，也算是作为画家的正式出道，这部漫画后来成为了"里 Sunday"点击率第一的台柱级作品。

问题也因此接踵而至，如果村田与《少年 JUMP》进行新连载的话，他们将因为版权所属方的问题而面临不少麻烦。权衡再三，村田雄介最终选择放弃和《少年 JUMP》签约，并且寻找更多的出版社进行出版。

表面上看村田雄介损失了在《少年 JUMP》上连载的稿费，而且作品更是以免费的形式发表。这意味着村田不仅要无偿连载，还要贴钱聘请助手。不过以村田当时的地位和影响力，再加上《一拳超人》原作的超高人气，集英社自然无法忽视。

事实上初步尝试将《一拳超人 重制版》在集英社旗下免费漫画连载网站"隔壁的 Young Jump"进行线上连载的时候，集英社的编辑就找上门来。他们是在和集英社确认了将会推出单行本的协定下才继续连载。

单行本面世之后，吸引了大批粉丝，人们竞相要从纸面上感受和收藏那犹如电影画面般的视觉震撼。

短短三年时间，十卷作品就已经卖出了超过 700 万卷，也就是说每天都会卖出超过 6000 本，尤其是在动画化之后适逢圣诞促销时段，短短两三个月时间，就已经售出超过 100 万本，漫画的英文版甚至多次登上了《纽约时报》畅销漫画排行榜的前列。而动画化后各种 OVA 和周边产品也让两位作者赚到了更加可观的财富。

在这样可观的销量背后，值得让人探究其中成功的奥妙。



颠覆——另类的反英雄

如果说《进击的巨人》是击中了人类对于灾难的深层恐惧，《食戟之灵》勾起了人类对于"食"与"色"的原始欲望，《一拳超人》的成功，在于其剧情的颠覆与人物形象的反差所造成的喜剧和热血。

古今中外无数的艺术家都在努力让虚构作品（包括漫画）成为"真实的延伸"，英雄类作品也不例外，都是在符合人们的美好追求的一定"套路"（这个词最近好火）下，塑造英雄形象。各种超人都是先被敌人虐得死去活来，然后燃烧斗志突然爆发，以最燃的一击成功收拾敌人。



而职业英雄大乱斗的漫画概念并不是新鲜，2007 年犬威赤彦就在角川书店旗下刊物《少年 ACE》上连载的《RATMAN》，不过作为正经的 SF 漫画，《RATMAN》显得更符合少年漫的主调，近年也有堀越耕平的超能力漫画《我的英雄学院》使用这种多种英雄的设定。

穷极生变，人们对于英雄幻想早就在漫威和 DC 的海量超级英雄给消耗殆尽，于是出现了像死侍那样的"反英雄"主角。而《一拳超人》则是另一种对传统英雄形象的颠覆。

One 的故事善于在传统的意义上加入颠覆性的情节，形成令人意想不到的效果。由于两人建立了深度的合作关系，One 的许多短篇作品被村田雄介重制。

《怒涛的勇者》讲述了虽然是勇者救公主的老套故事，但是注入了公主是个"恐龙"，魔王却是个好市民而且是个能够被人海战术轻易击倒的"弱者"，然而国王欺瞒了勇者们的下场却是勇者的起义，推翻了"暴政"。《蟑螂克星》也是如此，人类打蟑螂本是再正常不过的事情，但在 One 笔下，蟑螂依旧是那种轻易杀不死的小强，却变成了人类最大的天敌，人类在大灾难面前才表现出来的人性会在小小的蟑螂面前表露无遗，拥有各种枪械的"蟑螂克星"为了消灭蟑螂却相继牺牲，最后那只不死的小强却敌不过一只拖鞋，也就是我们日常最强的"蟑螂克星"。

这些颠覆人们原本思维的故事在 One 的笔下信手拈来，而 One 对于英雄主义的思考："什么是英雄？""英雄该干什么？""要是别人不认同，英雄还能当英雄吗？"这一类的问题，在长篇连载《一拳超人》中展现其独到之处。其笔下一众英雄角色，每一个人都在诠释着自己的"英雄观"。看似无厘头，却又似乎很有道理的说法，正是 One 风格的体现。而主角埼玉又是其中的佼佼者。

由于 One 是在出身于埼玉县鸿巢市，出于对埼玉有着浓厚的感情，因而我们的"无名（只是没有名字）英雄"被定姓为"埼玉"。

埼玉并不是什么传统中那些天生正义感爆棚能感天动地或者是身负无比强大的使命，他是个"兴趣使然而成为的英雄"（名句）。正因为兴趣，所以才不关注英雄协会的注册，明明嘴上说着不关注，但是看到"徒弟"杰诺斯因为"美少年"而在排名上迅速攀升时，他也会打抱不平。在群众受到蛊惑而对将城市被毁的原因归咎于他时，他会说出"并不是为了得到人们的夸奖而去当英雄"并与市民对骂，又会在一众英雄被深海王海扁，群众对英雄们产生质疑的时候，故意说自己是占了便宜，好让英雄们保存颜面。而更多的时候，他也会为所有敌人都会被一拳打败而感到空虚和愤慨。

在现实生活中，埼玉是个会关注超市降价、因为错过特价期而暴走，也会为贪小便宜而拿怪人的海带（头发）来熬汤，在杰诺斯扔出一千万当房租时会毫无原则地改变主意，闲日喜欢蜗居在家里看漫画和看电视的俗人，这是活脱脱的市井小民的形象。但又会不经意间吐出"如果连英雄都逃跑的话，还有谁能站出来战斗"这样高规格的金句。而正是这样的人，经过三年苦修便成

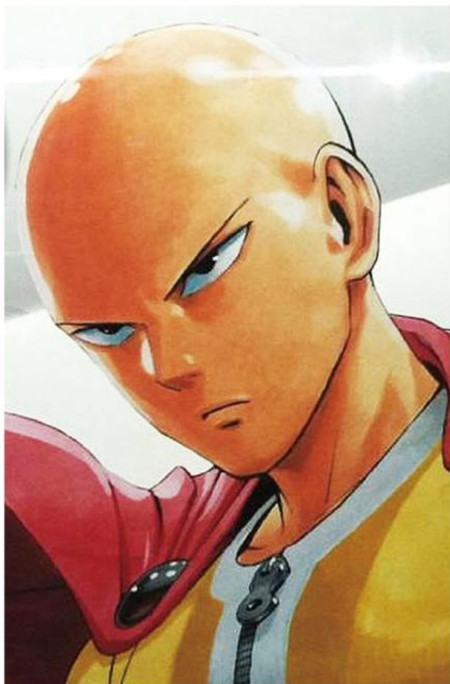
为任何怪物都能一拳杀死的"BUG"，当人们以为他有什么特殊的锻炼技巧还是根本就是"战斗民族"赛亚人的后裔，借杰诺斯之口探究时，埼玉竟然煞有介事地说出：俯卧撑100次，仰卧起坐100次、徒手下蹲100次，还有10公里长跑，还要强调天天坚持！

除了埼玉，英雄协会里的人也是极具颠覆意味。

拥有着金发冷面和伤疤、看似阴冷恶毒的King竟然是个无意中抢了埼玉击杀怪人的功劳的资深死宅；身为S级英雄，"性感囚犯"却因为经常性骚扰其他男性英雄而身陷囹圄；"金属球棒"是个越战越强的家伙，却会因为与妹妹"不能在她面前打架"的约定而战意全消；还有沽名钓誉的"背心兵团"、拥有数日之内重建城市的科技实力却不是光明磊落的"金属骑士"等等……与之相比"无证骑士"、杰诺斯以及金属球棒都是那种明知道敌人很强大还是稍显得传统，但却为埼玉的强大做了很好的铺垫。

"为什么要当怪人"也是值得探讨的话题，显示出One"以其求思之深而无不在"，漫画并没有详细归纳交代怪人之所以出现和人类如何变成怪人的原因，怪人要杀人也不仅仅是取乐，也有很多原因，如螃蟹怪因为无法擦去那被裂下巴小孩用马克笔画上乳头而暴走等等。而怪人的悲哀在"饿狼"身上得以集中体现，幼时饱受欺凌和不公，因而对英雄电影里的怪人产生了认同感，在被师门驱逐之后却历练成强大本领，自称神级怪人，对所谓的"英雄"进行狩猎，体现其"可恨人的可怜之处"。

除了人物故事形象的塑造外，One在剧情上也多有颠覆传统少年漫套路，无论怎么样的敌人都可以一击击杀（当然还有认真连续普通拳），即便是敌人再是气势十足，招式再是令人绝望，埼玉都可以一击秒杀，这成为了《一拳超人》的最大看点。埼玉的遭遇也是一大亮点，这个可算是当时最强之人竟然因为其貌不扬而遭到质疑，认为他是抢夺S级英雄的功劳，另外"进化之家"的主人煞有介事地开启了八层各种关卡想要将埼玉二人组尽量拖延，大多数人都以为接下来将会围绕着重重机关展开漫长的新篇章时，杰诺斯帅气的一击便将其夷为平地。巨大的颠覆所造成的心理落差，刺激着人们继续追更，想要探求其极限。



反差与运镜——村田雄介的升级

如果说剧情的颠覆是One的功劳，那么在画面上的颠覆之功，则当属村田雄介莫属。

村田雄介很清楚自己并不擅长编故事和设定角色，将《一拳超人》的魅力提炼表现出来。有了不错的原作做分镜，村田很好地吃透了原作人物的精髓，在原作的基础上注入了"反差的力量"，这一点在《村田的漫画教室R》中采访《美食猎人》的作者岛袋光年的时候就已经提及，通过人物形象的对比，村田雄介使《一拳超人》里面各种人物注入了神髓，刻画得淋漓尽致。

或许有许多稍有年资的漫迷都发现"一击男"埼玉大部分时候的样子和《樱桃小丸子》里的爷爷樱友藏的外形如出一辙，那个动不动就为孙女的无意之举而伤春悲秋的老爷爷脸相出现在怪人丛生的SF世界，颇有点关公战秦琼的穿越感。

事实上，根据两人在去年10月接受集英社采访时谈到，埼玉在重制的过程中，一度被"美型"化，但是村田雄介很快便意识到，如果不按照One的画法去塑造埼玉，埼玉就失去了原本的灵魂，因此埼玉依旧是一副呆萌的模样，但是在认真战斗的时候，又会换上一副超帅的面容。

杰诺斯和埼玉之间在原作中反差并不明显，但是在重制版中反差的明显，一本正经的杰诺斯和呆萌松垮的埼玉相互做铺垫，这对主角师徒二人组的形象反差使得叙事变得丰满。

进一步而言，网络连载使得连载变得更加自由，也不会因为要符合少年漫或是排版的需要而压制，使得漫画的表现形式呈现出更多的可能性。漫画是介乎于电影和文学之间的艺术表现形式，像死侍那种话唠出现在漫画中，一段段地看下来仿似在看一部纯文字作品，而《一拳超人》则是在漫画中看到了电影级别的镜头效果。



村田汲取了连载《光速蒙面侠21》时几乎都是使用横向的运动镜头表现对话和动作场面的教训，线条杂乱的缺点在《一拳超人》里得到了修正，并且尝试使用更多种类的运镜来突显画面的表现力。

村田雄介初衷是对分镜不加修改地重现，事实上最初他也是这样做。重制版前17话基本上按照原稿的基础修缮，节奏也基本相同，从第一页开始就感到，虽然分镜大多相像，但是画面的笔力却是不可同日而语。这是作品的第一次升华。

直到杰诺斯和埼玉的巅峰一战时，村田利用连续动作分镜表现出这一战的巨大破坏力，硬生生地将原作的15页内容扩展成60页，村田的漫画不再是简单地对原作升级，而是开始在重制版中打上富有个人特色的烙印。镜头角度更加丰富多变，形成更加鲜明的对比冲击，电影化的连续镜头使村田雄介的笔力跃然于屏幕之上，无论是埼玉和音速索尼克、以及后来跟杰诺斯的大战，从随便就能扫到一片的巨人，到体型庞大如山的武功长老，从公寓拉远镜到星球外的巨大陨石，再到一下就毁灭就能毁灭一座城市的反物质海盗团飞船……One和不少读者一样，每次拿到画稿之后都会产生"绝望"的感觉，村田的画面每每都会营造出"终极Boss"的效果，令人感觉这是要"完结撒花"的节奏，然而村田每一次都能用更加华丽的方式来表现，也多亏是村田对于画面







超强掌控力和极好的画功，才能画出气势磅礴的连续画面。

饶是这样，网络漫画《一拳超人》也并非完美。而且彻头彻尾充满着未知数和缺陷。

翻阅各大论坛，不少人对于重制版的最大抱怨是“一话太短了”。这多少有些鱼与熊掌想要兼得的意味。

诚然，连续镜头大量占据了一话中的内容，原作中不过 50 多话的故事在重制版中被硬生生地拉长到 90 话，将所有参加武斗大会的人物形象和特点罗列一遍就已经构成一话，多少显得有注水成分。看过村田做漫画描述直播的人大概能了解，这样的画法其实相当耗费时间和精力，这必然使得每一话的内涵大为缩短。

这样的设定还能维持多久是个问题，众所周知一部漫画能够长期维持热度是一件极其艰难的事情，知名如《圣斗士星矢》也会在后期因为人气下滑而被迫腰斩。同样是打斗为主的漫画，《一拳超人》还能在高水准的产出多久以及还有多少进步空间还是未知之数。

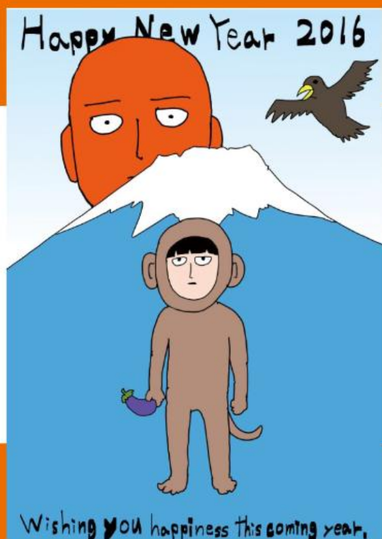
对此 One 一直没有留意，直到指出“这种设定要写下去不觉得难么？”他才发现这个问题。用他的原话回答最为贴切：

“到现在也没有这样的问题。确实，要能够驾驭像黑杰克之类的角色，对作者自身的经验和知识的要求很高，像这种我也是觉得应该是有困难的；不过在埼玉身上的话，最多就是被怪人们揍一顿就能解决问题。在埼玉的世界里面，怪人啦怪兽啦一次次出现，逐步变成能够让他充分发挥力量的舞台：就照着这样子心安理得大模大样地画下去就行了。不管发生什么事情，拜托一拳超人就 OK 了，只要他出动，故事就朝有趣的方向发展。与其用大量篇幅让他同怪兽苦战，还不如花更多的故事时间去关注他日常生活里的一面：而这个恰恰是身为作者的我通过一定努力能够解决到的，画起来也就轻松了。所以要说难的点，倒不如说是如何做到不让其他的英雄看上去太弱了。”

既然作者都不担心，作为读者，我们大概也可以放下顾虑去欣赏《一拳超人》各个版本的特色。

原作中不过 50 多话的故事在重制版中被硬生生地拉长到 90 话，而重制版的一话又在动画中变成一个不到五秒的镜头，这使得《一拳超人》成为少有的原作版、重制版和动画版各具特色的作品：原作画工欠奉，但是胜在故事剧情是第一手；重制版一话内涵太少，但是画面冲击强烈，并且还是免费观看；动画版中出现了漫画里没有出现的恐龙王和冥界王，漫画所不能表现的质感和表演都得以加入，而且画面风格也有所创新，在动画、CG 和草稿之间纯熟地切换，动画风格也融合了日漫和美漫的线条和色彩运用技巧，带来另一种视觉体验，虽然在国内正常渠道需要收费观看，但仍值得一看。





结语

在日本漫画杂志（尤其是少年漫）销量急剧下滑的今天，《一拳超人》的冒起具有历史的意义。与如今许多免费游戏和音乐出版相似，网络连载漫画代表了另一种漫画的连载形态，即连载主体免费，周边产品和增值服务收费。尽管这种模式虽然已不算新鲜，但是能做到收入可观的已是屈指可数，就连《一拳超人》原作版那样有每天两万点击量也不能养活 One，《一拳超人 重制版》的成功算是凤毛麟角，或许会打开一片天，成为今后传统正轨的连载漫画发展的新趋势。

在作品中善于颠覆传统的村田雄介和 One 在现实中能否引领颠覆漫画出版传统的大潮，我们不妨拭目以待。

文 八重樱 美编 小瑟





《奥丁领域 利普特拉希尔》美术鉴赏



2004年，还在为史克威尔·艾尼克斯公司制作网游《幻想大陆》的神谷盛治突然诞生了一个奇妙的创意，他想要以北欧神话为背景创作一款原创剧情的横版动作角色扮演游戏。于是，他与当时同组内其余五名同僚商定之后请辞了在Puraguru工作室的职务，一同搬去了大阪，开始了创业。

Vanillaware初成立时公司仅仅有6个人，之前从未有过任何成绩，自然而然也难以聘用到有实力的员工。无论怎么看，都不足以令人乐观。惟一值得欣慰的是，Vanillaware得到了Atlus公司的大力支持，这才支撑着神谷等人走过了创业初期最艰难的一段时光。

三年时间转瞬即逝，2007年5月17日，Vanillaware为玩家们献上了自己的首份作品，这就是《奥丁领域》。《奥丁领域》在全球最终累计销售超过了50万套，尽管在PS2黄金时代，这个数目并不算多么惊人，但对于一家新公司的头一款作品而言，却已是大大出乎了制作方与发行商的预料。

一个不错的开端，然而并没有完美的结局。卖得好，大部分原因都是得力于神谷盛治及其麾下画师们的匠心。但大家很快便发现，在绝美的画面与壮阔的物语下隐藏的是狂虐玩家的战斗系统，光是普通攻击会消耗POW这一条就足以让玩家一次次跪倒在BOSS面前，由此也就导致了《奥丁领域》的通关率非常低。

2009年的《胧村正》、2013年的《龙之皇冠》，尽管游戏业界一直风起云涌，Vanillaware却从未忘记初心。“Vanillaware”指的是冰淇淋中最常见的香草口味，神谷盛治会选中这个词作为公司名就是希望“能像每年都会出的基本款冰淇淋一样制作固定类型的商品”。常年浸淫下来，这种厚重色彩宛如绘本般的风格已经定格在了玩家心中，时机已经成熟，是时候让经典浴火重生了。

拂去九年间光阴的灰尘，重新翻开这本童话吧。

看啊，它的魅力并没有因为时光而有丝毫褪色，反而更为熠熠生辉。

聆听吧，那来自诸神的黄昏时代，诗人咏唱的叙事诗是何等的悠扬动听。

寻找吧，用一颗稚子之心，在轮回齿轮的狭缝间，找寻那条通往幸福的秘径。

高傲的瓦尔基里 古温多琳

《瓦尔基里》篇的主人公，你是魔王奥丁的女儿。姐姐古莉塞尔达战死沙场之后，古温多琳便承担起了姐姐的使命，骁勇无畏的身姿令敌人闻风丧胆，故而被赋予了“奥丁的魔女”的称号。

古温多琳在战场上会如此拼命，完全是希望以此来博得父亲的宠爱，然而奥丁似乎只将她视为一件强力的兵器。而在敬爱的姐姐牺牲之后，奥丁也完全没有表露出任何悲伤，这令古温多琳开始对自己的人生产生了巨大的疑惑。

当她同父异母的姐姐贝尔贝特出现时，古温多琳从父亲的眼中看到了久违的温柔爱意，尽管这份爱意并不是对她表露的，但为了不让父亲难过，古温多琳舍弃了自己的身分和地位，从巨龙口中救下了贝尔贝特。而她自己则被奥丁施了“沉睡魔法”，被当做战利品，送给了狂战士奥兹瓦尔多。

“沉睡魔法”会令中魔法的人在醒来后爱上看到的第一个人，果不其然，古温多琳在醒来后渐渐地被奥兹瓦尔多所吸引。然而在奥兹瓦尔多的篇章玩家会得知，其实奥丁的魔法并没有发挥效果，古温多琳是发自内心爱上了奥兹瓦尔多。

TIPS 北欧神话中，瓦尔基里（又称为“女武神”），一般是来自地上国王的女儿，或是奥丁自己的女儿，或是发誓效忠奥丁的处女战士。她们在战场上赐予战死者美妙的一吻，并引领他们带往英灵殿。瓦尔基里的形象大多为穿着血红色的紧身战袍，头上戴着以羽毛装饰或鸟翼型的头盔，拿着发光的矛和盾。古温多琳的造型基本来说也是符合神话中设定的。

TIPS 在游戏中，玩家会注意到，瓦尔基里对战争非常执着，甚至以战死沙场为荣，仿佛她们与生俱来就是一件战斗用的兵器。其实瓦尔基里会如此是有一个背景原因存在的，那些在战场上受伤、无法再继续参战的瓦尔基里的下场，是与奥丁为她们选定的男人结婚生子，这对于一名战士而言是极其屈辱的一件事，所以绝大多数瓦尔基里宁可死在敌人手上，也绝不肯苟且偷活。






反抗诅咒的悲剧王子
尤尔涅迪斯

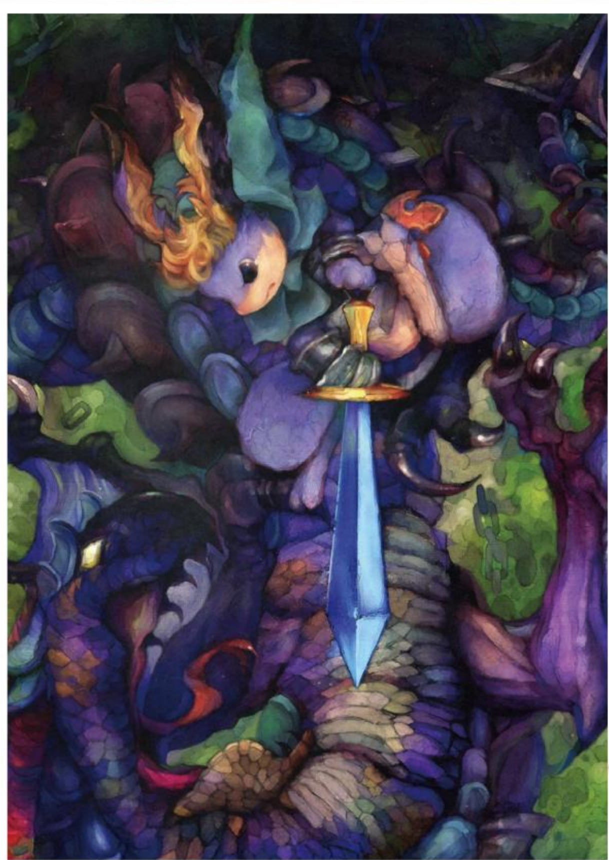
《被诅咒王子的冒险》篇的主人公，泰塔尼亚王国的王子，是一位金发碧眼气度华贵的美青年。拥有王族的骄傲与勇敢的品格，不过同时也有些太过理想主义。原本尤尔涅迪斯和贝尔贝特是一对亲密的情侣，但在某天前去约会时却突然失去了神智，再度苏醒时发现自己已经中了诅咒变成了"普卡"。为解除诅咒，他只得拿起祖父留下来的宝剑在艾利欧大陆各地冒险。在篇章的最后，尤尔涅迪斯也没能解开诅咒，他放弃了王位的继承权，再度向贝尔贝特告白后便打算独自离去，然而贝尔贝特却并没有因为外貌的改变而嫌弃尤尔涅迪斯，有情人终成眷属。

TIPS 在游戏中，我们见到的尤尔涅迪斯的父亲是一副干瘦矮小的昏庸模样，但在他还是王子的时候，也曾经为了国家只身一人击退魔兽，算是位英雄角色。

TIPS 普卡，一种外形类似于兔子的生物，但腿部的骨骼呈"Z"型。游戏中的"普卡"绝大多数都是中了诅咒的瓦伦丁王国的百姓，这种诅咒效果非常强大，一旦中了诅咒，无论何种魔法都无法再变回原样。惟一一个解除方法，就是收集齐全部瓦伦丁王制造的魔法硬币。而且这些硬币必须是由所有者满怀诚心的感谢所赠予的，偷窃等入手方法是不能算数的。

更为可悲的是，一旦变成了普卡，时间在这个人身上就停止了，他的外貌将不会再发生改变，也无法使用高级魔法。而且以普卡的姿态死去的话，灵魂无法回归天上，只会变成"还魂者"（就是在死之国关卡中会遇到的那种手举烛台缓步前行的骷髅），永远无法得到解脱。

在凯尔特的神话中，普卡是一种喜欢捣乱作怪的妖精。















妖精之国的年幼女王

梅尔塞迪斯



《妖精之国的物语》篇的主人公，头戴白色花冠、金色长发的娇小少女。曾经，妖精之国是在梅尔塞迪斯的母亲，艾尔法莉亚女王的统治之下，梅尔塞迪斯也过着无忧无虑、娇生惯养的生活。如在花房中被养大一般，她天真纯粹，却也同时显得有些任性骄纵。艾尔法莉亚女王去世之后，梅尔塞迪斯继承了王位，心智也在不断战斗中快速成熟了起来。

在梅尔塞迪斯的身边总有一只会说话的青蛙，它其实就是贝尔贝特的同胞哥哥茵古维。梅尔塞迪斯和茵古维互有好感，然而茵古维在终章时却成为了五大灾厄之一，梅尔塞迪斯被迫要与其交战。最终，梅尔塞迪斯在与炎王欧尼奇斯的战斗中献出了生命。

辞世前，梅尔塞迪斯说出了自己的真名——尤克特拉希尔，这正是预言中阻止火焰肆虐的世界树之名。可以说是梅尔塞迪斯牺牲了自己，最终换来了大地的复苏。

TIPS 妖精之国的战士们分工很明确，女性妖精都为弓箭手，造型和“《魔戒》系列”中的精灵有几分相似；男性妖精都是身穿铠甲的骑士，同样也是金发，但因为看不清长相所以不免给人以路人印象；还有一种独角兽骑士，它身穿的铠甲是由矮人制造的。

另外，森林中还有一派矮人同样效忠于女王，他们身材非常矮小，戴着尖尖的帽子，帽子顶端还有树叶装饰。在过去，居住在妖精之国中的矮人曾经与妖精族反目成仇，纷争失败之后，矮人族便分割成了两大派系，一派继续居住在森林中听命于女王，另一方则加入了魔王军。





被黑暗迷惑的魔剑士
奥兹瓦尔多



《死与暗黑之剑》篇的主人公，是妖精之国的重臣梅尔文麾下的剑士。奥兹瓦尔多幼年时被双亲抛弃，是梅尔文将他哺育长大，奥兹瓦尔多视梅尔文如父一般，为了梅尔文什么事都愿意去做。他曾经手持梅尔文赐予的"魔剑"斩杀了贤龙海因德尔，故而得名"屠龙的魔剑使"。然而，梅尔文在妖精之国发起了叛乱，奥兹瓦尔多也终于得知自己对于养父而言只不过是一件道具而已。失意之际，奥兹瓦尔多被作为契约的代价送给了死之国的女王。

奥兹瓦尔多并不甘愿受死之国女王的摆布，他在青鸟的指引下重返现世，并与古温多琳相遇。之后，魔王奥丁将古温多琳作为战利品赠与奥兹瓦尔多。从沉睡中苏醒之后，古温多琳对奥兹瓦尔多一度相当冷淡，但在与他的相处中渐渐萌生了爱意。

在最终章会得知奥兹瓦尔多与尤尔涅迪斯是堂兄弟，并且他也不是被双亲抛弃，而是被梅尔文诱拐的。

TIPS 被奥兹瓦尔多杀死的贤龙海因德尔是一条全身覆盖着黄金色鳞片的美丽地龙。它博学多识，拥有旺盛的探索精神，并且可以预见到未来，甚至是世界的终焉。对人类抱有一定程度的好感，对于前来寻求答案的人都会给予建议和答复。海因德尔很早便预见了自己会被奥兹瓦尔多杀死，但它将这件事当做是世界发展的必然环节而坦然接受。在见到奥兹瓦尔多后还曾为他提供了些许谏言，随后死在了奥兹瓦尔多的剑下。

TIPS 神谷盛治曾经谈到，《奥丁领域》的创意一部分取材自《尼伯龙根之歌》这部叙事诗。奥兹瓦尔多的形象想必就是从《尼伯龙根之歌》中屠龙勇士齐格飞演化而来的。

在另一个版本的北欧神话中，齐格飞进入了阿尔卑斯山希恩达尔峰上一个遥远的有盾墙环绕的城堡中，这里是奥丁用来囚禁瓦尔基里布伦希尔特的地方。齐格飞拿下了瓦尔基里的头盔、砍开了她的盔甲，并唤醒了她。随后两人坠入爱河。齐格飞用魔法指环安德华拉诺特向她求婚，许诺会回来娶她为妻。等等，这不就是《奥丁领域》的剧情吗？笑。

被死与诅咒的命运捉弄的亡国公主 贝尔贝特

《命运与共》篇的主人公，亡国瓦伦丁的公主，是一位身穿阿拉伯服饰的妖艳美女。贝尔贝特与她的双胞胎哥哥茵古维是瓦伦丁王国仅存的两位没有变成“普卡”的人类。国家灭亡之后，贝尔贝特便隐居于森林中，不了解情况的人都称呼她为“森林的魔女”。去世的母亲曾经预言过世界的毁灭与贝尔贝特的死亡，但不甘心被预言囚禁的贝尔贝特一直在寻找着破解预言的方法。

最终章时，贝尔贝特使用戒指停止了魔力结晶炉“黑神锅”的运行，自己也变成了“普卡”。随后她与同为“普卡”的尤尔涅迪斯一同寻找散落在世界各地的魔法钱币，经过了几千年的时光，终于解除了诅咒，恢复了人形。

TIPS 在设定中，瓦伦丁王国曾经凭借着异文化的科学技术而飞速发展，成为了一座繁荣昌盛的国家。因此，贝尔贝特和茵古维的着装也明显带有异域风情，款式设定相当大胆。贝尔贝特的原型很有可能是北欧神话中掌管丰饶、生育以及爱情的女神芙蕾雅。芙蕾雅也有一位孪生的哥哥，名叫费雷。费雷和芙蕾雅之间有着肌肤之亲（华纳神族对性的看法非常开放），似乎也就暗示了《奥丁领域》中茵古维对贝尔贝特那近乎偏执的感情。

TIPS 通关了游戏的玩家一定对贝尔贝特在爷爷面前下跪的那段剧情记忆犹新吧？贝尔贝特的母亲是魔王奥丁惟一挚爱的女人，然而这段爱情却并没有得到祝福，两人最终还是分别天涯。奥丁回到自己的王国，娶了并不爱的女人，生下了古温多琳和古莉塞尔达。而贝尔贝特的母亲则独自在瓦伦丁王国产下了双生子，并将双子抚养长大。

贝尔贝特的外祖父瓦伦丁王原本曾经是一位魔法强大的贤君，但自从他开始研究制造魔法钱币之后整个人的性情就发生了 180 度转变，不但亲手掐死了自己的女儿，而且对外孙和外孙女也是百般虐待。这也给贝尔贝特留下了永远不可磨灭的心灵创伤。







文 十大恶劣天气 编 伽蓝 美编 anubis

热片进行时

2015年9月-2016年2月 优秀电影点评

1. 无境之兽 Beasts of No Nation



上映时间：2015年9月15日（未引进）

IMDB评分：7.9

当我们为了搜索不到免费WIFI，龟速快递、交通堵塞这些琐事大为光火，抱怨自己自从娘胎里就开启"地狱"模式的时候，在被遗忘的黑非洲，却有一群人从小便生活在真正的水深火热之中的孩子。为了能够活命，本应享受快乐童年的他们，却被迫走上一条"背上炸药包，我要炸XX"的不归路，他们才是"命穷不能怨恨政府，命背不去怪社会"的忠实实践者。虽然以沙哈拉以南非洲大陆战乱为背景的电影有不少，不过其中却很少出现像本片这样以儿童（少年兵）为视角的作品。从中我们将看到一个原本天真无邪的小男孩，是如何在这样的环境中变得心灵扭曲，一步步走入深渊的全过程。全片采用和同类题材所惯用的纪实手法截然不同的超现实主义风格，也在不断诠释着涉世不深的孩子对战争行为的理解。

摄影师出生的导演凯瑞·福向来擅长捕捉观众不会注意的细节，来彰显震撼人心的力量。通过个人的行为变化来表现探讨战争对人的异化，是反战题材电影通行的套路，本片亦不例外。然而在独特的画面感之下，整部电影的情感始终被处理得隐忍克制，时而又迸发出了摄人心魄的能量。



2. 玩命速递 重启之战 The Transporter Refueled



上映时间：2015年9月14日（美国）
2015年11月14日（中国大陆）

IMDB评分：4.9

在HBO剧集《权力的游戏》第五季的开头，很多有"舔屏"不良爱好的观众们惊奇的发现，上一季结尾处手刃两个同伙，带着佣兵团伙"次子团"投靠龙女的那个风流倜傥的大帅哥——达里奥，居然变成了一个油腔滑调的胡子大叔演员。等看过《玩命速递》的最新一集之后，你就会弄明白，为什么此达里奥非彼达里奥的原因了——为了能够当好杰森·斯坦利的接班人，艾德·斯特林连侍奉女王陛下的机会都不要了！

虽说本片号称重启之作（实际为前三集的前传），不过内容还是老一套，无非就是快递员叔叔在枪林弹雨和大功率引擎的轰鸣声中左冲右突，最后成功送货，获得好评。要说看点（或者是体现和此前几部的"差异化"的地方），恐怕只剩下Ctrl+V出来的一队美女了——也算是欧洲商业电影的一种堪称是"现象级"的模式了。和欧洲高逼格的文艺电影不同的是，以吕克·贝松为代表的欧陆商业片制片人在玩起商业元素方面，甚至比好莱坞的工业流水线运转起来还不要"脸"，无非就是"港式动作片路数"+"美式五毛特效"的结合体。观众喜欢看什么就给来什么，别人拍过什么让观众尖叫连连的桥段就抄什么，别人都抄完了就抄自己，抄到最后忽然一拍大腿——"妈呀，原来我才是最完美的！"。



3. 探访惊魂 The Visit



上映时间:2015年9月11日(未引进)

IMDB评分:6.4

两个熊孩子和素未谋面的“外公外婆”欢度愉快的假期，他们在温馨的小屋中欢乐的做游戏，玩烘培，吃大餐。然而在夜幕降临之后，这两个老变态开始对自己的“外孙女”实施骇人的暴力行为……

我们很难将如此简单粗暴的剧本，和早已经被丢入历史垃圾堆中的“伪DV流”摄影(话说片中两个熊孩子在移动互联时代就不能换台手机吗？)，同曾经创造出《第六感》的印度裔导演Shyamalan联系到一起。虽然这位三哥神导由于起点过高，在《不死劫》、《天兆》、《神秘村》等片中所表现出来的水准呈直线下滑之势，但至少在细腻、神秘氛围的把握和尾盘神反转的安排上，还是努力维系着个人的风格(当然我们也可以将其理解为重复自己)。而在本片中，这位“过气”导演在《潜伏》剧组核心创作团队的熏陶之下，也开始尝试融入各种新派恐怖片的技巧(比如脱力恶搞)，甚至还有让恐怖片老手们都难以直视的重口味桥段。

沙马兰此前的惊悚题材作品，在矛盾冲突解决之后均会回归温情主题。虽然本片使用了“50%美式Cult+50%北欧冷暴力风”的风格搭配，但在对情感的处理上还是保持了沙马兰一贯的高水准。亲情融入得非常自然，这使得当今观众非常反感的伪纪录片形式，反而具有了家庭DV那种亲切感和真实感。当然，本片之所以采用如此表现手法的根本原因，还是在于剧组实在是找不到钱(本片预算仅有500万美元)。至于为什么找不到钱，这恐怕还是缘于被当年某国内影视杂志誉为“斯皮尔伯格第二”的沙马兰，数十年如一日的拒绝来自商业体制的召唤，以至于和自己一同发迹的诺兰、卖拷贝等人早已成为了好莱坞的中坚力量，而他却依然在小成本电影中试图再造《第六感》的奇迹。在看到《探访惊魂》这样的作品的时候，不知道沙马兰的影迷究竟是应该感到欣慰，还是心酸



4. 史蒂夫·乔布斯 Steve Jobs



上映时间:2015年9月5日(未引进)

IMDB评分:7.7

至少在对乔教主人生片段的选择上，《史蒂夫·乔布斯》与两年前的那部恶评如潮的《乔布斯传》(Jobs)还是有着相同的认识，这就是将镜头对准了那时候还是“人”，而没有封神的乔少爷：自小被父母遗弃，在养父母支持下开始车库创业，在苹果公司的“步步惊心”之中被迫离开，又在这家公司被微软打得只剩下一口气的时候受命于危难，最终力挽狂澜，成就自己的王朝霸业。两部关于帮主的传记电影，其实说的事情都差不多。

不过在剧本的质量上，《史蒂夫·乔布斯》就要比事无巨细，却丝毫不见高潮的流水账传记片Jobs好太多了。编剧大师索金将影片将沃特·艾萨克森撰写的乔布斯生前惟一授权的传记内容，精简为三段发生在不同时间，彼此之间有存在千丝万缕联系的故事组成：即1984年第一台Mac电脑的问世、乔布斯离开苹果后创立的NeXT电脑公司，以及回归苹果之后的大手笔——iPod发售，每段故事均用符合时代气息的影调予以表现。万变不离其宗的便是快速移动的场景和大篇幅的嘴炮互射。索金创作的角色对白保持了和五年前的《社交网络》一脉相承的凌厉气势，如同高速喷发的剧情让观众屏气凝神，因为你一不留神，就有可能跟不上片中说话者的节奏——搞IT的的确就应该是这个样子！

而在影片的主旨上，江湖人称“希区柯克、库布里克和昆汀·塔伦蒂诺的混合体”的英国导演Danny Boyle根本就不想倒腾出一部取悦果粉的电影，不仅具体的情节设置是哪壶不开提哪壶(比如影片中反复纠结的私生女事件，甚至触怒了现任苹果公司掌门人“厨子”和乔布斯的遗孀)，而且也将乔帮主直接整成了一个疯魔式的科技狂人。请法鲨扮演乔帮主，起初的确会给人以驴头不对马嘴之感。可这部魔性十足的电影整部看下来，也许你会忘了真正的乔帮主是长什么样儿的了……



5. 火星救援 The Martian



上映时间:2015年10月2日(美国)
2015年11月25日(中国大陆)

IMDB评分:8.2

继执行“六个换一个”自杀式救援任务的101师特别行动小队，穿越虫洞来救你的“无尽号”飞船之后，“呆萌”再一次刷新了好莱坞拯救自己的人力与财力的上限。为了能够将远在火星上的这位孤单求生者带回家，不仅美国NASA全体同仁拼了老命，而且还获得了我大天朝的航天黑科技的鼎力支持……

相对于斯考特老爷子近期几部过于自我，以至于不知所云，甚至是让人看不下去的作品，《火线救援》总算是回归了人民群众普遍的审美需求。不过，这并不代表《火星救援》是一部毫无个人风格可言的大路货。孤单求生这一题材，大航海时代《鲁滨逊漂流记》，太空时代有《阿波罗13》、《地心引力》，其表现方式无外乎是苦情、悲情与最终获救时的煽情。按照好莱坞工业化流水线的制作模式，主角求生过程中必然带着始终如一的苦逼表情，处处现象环生，



关键时刻又峰回路转，让观众在紧张到透不过气来的间隙时间，植入诸如人性、家庭、普世价值等等催泪元素。然而《火星救援》对这些“成熟”套路一概不用，仅仅只是就事论事，专注于探索周围、发现问题和解决问题——这才是科幻电影本来应该关注的地方，让美国最牛逼、世界和平，人类大团结之类高大上的主题全部都见鬼去吧！

作为科幻巨匠 Andy Weir 的代表作，《火星救援》在创作之初就已经奠定了硬派科幻的基调，重拾科幻题材的斯考特也对这一特性着力强化。和《星际穿越》这种所谓请到“黑洞领域专家”，在所谓的理论上还是自说自话的作风不同的是，《火星救援》中的绝大多数自救手段都是基于科普级别的科学原理，基于常识来解决“如何利用有限的资源完成特定的任务”这一核心命题。在“第三次”被拯救，“第二次”被人在异度星球拯救的过程中，马特·达蒙一改上次的曼恩博士那种因为长期脱离社会而导致极端反人类思想的变态作风，为我们塑造了一个从内而外都被积极因素和乐观主义驱动的科学工作者，这一方面是他的个性使然，而另一方面则是科学本身所赋予的自信。

6. 回到从前 Regresi ó n



上映时间:2015年10月2日(西班牙)

IMDB评分:7.2

一部《小岛惊魂》让我们认识了西班牙鬼才导演亚历杭德罗·阿梅纳瓦尔，然而他的上一部作品，还要追溯到荣获第 24 届西班牙戈雅奖最佳影片大奖的《城市广场》。在沉寂六年之后，“阿梅”带来了一部侦探题材的惊悚电影《回到从前》。本片讲述的是是一名警官在调查一宗性侵案的离奇遭遇，他试图用刑侦学、心理学等等知识来获取真相，然而随着案情的深入，他逐渐发现事件正在神秘力量的驱使之下滑入未知的深渊。

阿梅此前执导过的恐怖题材电影并不多，但部部经典，西班牙导演在处理异灵题材总有惊人表现，这对于美国这种清教徒国家的观众而言更具杀伤力。和《小岛惊魂》玩的“人吓鬼”反转不同的是，《回到从前》的恐怖元素更具现实意义。本片惟一的缺陷，就在于故事的终极答案在影片刚过一半的时候就基本上已经暴露，这使得接下来导演对悬念不遗余力地渲染有用力过度，故弄玄虚的嫌疑。



7. 间谍之桥 Bridge of Spies



上映时间:2015年10月24日(未引进)

IMDB评分:8.1

冷战是一场没有硝烟的战争，对垒双方在铁幕两旁疯狂的扩展军备，一点破事动辄便要剑拔弩张，世界也数次面临毁灭的边缘。但核武器的存在，让“热战”在技术上几乎没有爆发的可能。于是，冷战实质上变成了一场围绕情报的战争。在这样的大前提下，两个超级大国全力开动各自的情治体系，努力让自己的特工和侦察航空器获取对方的核心机密。

而在另一方面，随着二战后传媒手段的爆炸式发展，双方又必须在“文明”的框架下斗法。于是乎，我们就看到了这样一个由情报部门的门外汉——律师作为主角的谍战故事。核武器和电视，使得间谍与律师这两个原本风马牛不相及的职业紧密的结合在一起，暗地里，政府需要间谍们去执行各种不可告人，从官方角度也绝不会被承认的 black ops，而在明地里，又需要谙熟法律条文，舌簧巧舌“大状”们来维护表面上的公平正义，并且从持完全不同价值观的对手那里去交换利益。律师 Donovan 就是这样一个人物，他要以一己之力从贪婪的敌人那里，用一个正在服刑的别国间谍换回本国的一名空军飞行员和一个普通公民。

在无数对峙的枪口之间，在位于东德的格利尼克大桥的寒风瑟瑟之中，能够给予其勇气与信念的，正是一本《美国宪法》。作为一部典型的主旋律电影，显然再也没有斯大爷和汤总更适合的人来进行操作了。当然，在看到这对组合的时候，观众也自然会明知观影过程中不会有任何惊喜可言。总体而言，这是一部来自行货导演和一群行货演员的学院派电影，一首歌颂每一个国家“Standing man”们的壮丽诗篇。



8. 鸡皮疙瘩 Goosebumps



上映时间:2015年10月16日(未引进)

IMDB评分:7

《鸡皮疙瘩》的原著原名《鸡皮疙瘩·百变闯关大探险系列》，这是超级悬念大师 R.L. 斯坦的巅峰之作。和传统小说的最大不同，在于读者可以在故事线的关键点自由选择分支路线，通过“如果你想 XXX，那么请翻到 XXX 页”的方式，让一个故事在发展过程中衍生出二十几种截然不同不同的结局。这种新奇的阅读方式不仅让读者们坐上了“纸上过山车”，在惊险故事中历练胆量和毅力，还可以提升多向思维能力、危机中的应变能力和写作构思能力。今年十月，这部上世纪 90 年代脍炙人口的惊悚系列被搬上了大银幕，

杰克·布莱克所饰演的，正是作者斯坦，他将和勇敢的邻居并肩作战，对抗从其作品中跑出来祸害人间的各种可怕的巨型怪物和异灵生物。

从风格上来说，《鸡皮疙瘩》基本上只是借用了原作的著名角色，风格完全不一样，依然是市场风险最小的传统青少年惊悚喜剧的路子。如果你看了剧情大纲就觉得这是《勇敢者的游戏》，那么笔者只能提前告诉你，它比萝莉、正太勇斗各路怪物的《勇敢者的游戏》还要低幼许多倍。虽然是一锅乱炖，但吃起来还是挺有嚼劲，也的确算是值回票价。



9. 007: 幽灵党 Spectre



上映时间:2015年11月6日(美国)
2015年11月13日(中国大陆)

IMDB评分:7.1

不少人给007的最新一集打了最低分，毫无疑问，用一部优秀间谍电影的标准来衡量，《幽灵党》简直就是一无是处——它的确也是以King's Man为代表的反007电影所吐槽的“那种电影”。确实，一个角色演了大半个世纪，必定会越来越公式化，这是如何更换导演、演员都无法克服的难题。但对于从看过每一部邦德的人来说，很多东西都不再重要了，说的装B一点，看007电影的惟一动力就是为了内心的那份情怀……

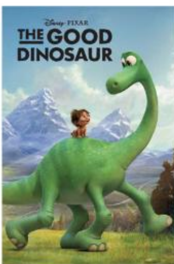
在间谍题材喜剧电影不黑007系列简直都不好意思跟人打招呼的背景之下，《幽灵党》依然牢牢地把握住系列的基调。从片头的枪管镜头开始，哦！不！应该说是从片名开始，山姆·门德斯就用无数的老梗，对过往的007作品进行了疯狂的致敬，电影中的彩蛋配置密度大得离谱，非007的铁杆粉丝不能正确识别，有的彩蛋甚至已经穿越到《无耻混蛋》里面去了。

虽说旧瓶装新酒虽挖不出新元素，故事在自从《皇家赌场》以来的007系列中也显得比较拖沓的那种，幸好仍有凝重浑厚的英国画风，老派迷人的古旧感，拿腔拿调的对白方式，还有一板一眼的特工套路，这些都是那些靠特效堆砌的间谍片中所找不到的。

从2006年的《皇家赌场》到如今的《幽灵党》，克雷格这个同时具有刚硬、性感、粗糙与温柔四种矛盾气质的硬汉，为我们带来了一个外表粗粝，却更接地气的邦德形象。编导们也有意识的让属于这位被誉为“史上最丑邦德”的007部电影折射出更多的人性光芒。007风流倜傥的外表之下也有来自于童年时代的恐惧，也有内心最为柔软的地方。《幽灵党》对这种努力进行了最好的总结：这位顶尖特工在拥有“杀人执照”的同时，亦有“不杀的权力”。



10. 恐龙当家 The Good Dinosaur



上映时间:2015年11月25日(未引进)

IMDB评分:6.5

当人们手持餐具，对着餐桌上的美味肉食大快朵颐之余，常常会出现这样的受害妄想：倘若有朝一日，鸡鸭鱼肉们一跃成为了占据食物链顶层的地球之主，那时候的人类又该是怎样的Lifestyle呢？虽然也有一些恶搞短片对此作出了不怀好意的畅想，不过此前还鲜有长片来表现低级动物逆袭之后，站在身为“万物灵长”的我们的头上作威作福的画面——恐怕编导都感到自觉无趣吧。今年年末，不甘四大皆空结局的皮克斯，终于推出了一部脑洞大开的作品，这就是表现恐龙翻身当家做主的《恐龙当家》。

和《猩球崛起》这种给灵长类动物嗑猛药以提升IQ的方法不同的是，让恐龙化身地球当家人的理由更有“历史依据”：当初那颗导致恐龙具体灭绝的小行星，只是与地球擦肩而过，躲过一劫的恐龙们在漫长的进化中出现了智力——别跟咱们说霸王龙的大脑也只有核桃大小，既然人类的祖先古猿也是由单细胞生物进化而来，为什么起点更高的恐龙们就不能有再进化的可能性？这些浑身闪耀着智慧光芒的新物种出现了语言、分工等等社会因素，过去厮杀同类那档子事情就让他们过去吧，跨入文明时代的恐龙们都在为了物质与精神文明的“两手都要硬”而奋力拼搏着。无论有没有小行星撞击都会必然发生的事件——距今约200万年前原始人的出现，让已经演化出独特文明的恐龙与刚刚离开树木，在地上跨出第一步的人类之间擦出了充满戏剧性的火花。

今年Inside Out的珠玉在前，让卡通界很难再出现能够与之匹敌的作品，《恐龙当家》所采用的小格局，也从侧面说明了皮克斯意不在此。相对于老大哥迪士尼在剧本构造上的费尽心思，身为小弟的皮克斯这种简单纯粹的温情，相信还是能够打动不少怕看片时再烧脑的观众。



11. 谜一样的双眼 The Secret in Their Eyes



上映时间:2015年11月21日(未引进)

IMDB评分:6.2

2009年，阿根廷导演胡安·何塞·坎帕内利亚带来了结合了侦探推理、爱情故事两大题材，将现实主义与浪漫主义融为一体的力作《谜一样的双眼》，该片一举摘得本片2010年第82届奥斯卡金像奖最佳外语片奖，以及2009年哈瓦那电影节观众奖、最佳男主角奖（Ricardo Darín）、最佳导演奖、最佳音乐奖、评审团特别奖。今年，“毁片不倦”的好莱坞翻拍党们将“魔爪”伸向了这部神作……

把背景从阿根廷军事独裁切换到美国反恐，将在灰色地带坚守人性底线的阿根廷检察官，换成FBI反恐部门的调查员之后，故事在特定历史时期和政治、文化背景之下的黑暗性也大减，完全就是抄了个

皮毛，丢了整个灵魂。不过抛开原作的因素，这出“女版《囚徒》”在2015年度推理/悬念题材几乎没有出现任何惊喜作品的现实之下，应该还是可以算作是一部可看之作。



12. 维克多·弗兰肯斯坦 Victor Frankenstein



上映时间：2015年11月21日（未引进）

IMDB评分：6.4

自从1910年第一部“科学怪人”上映以来，以这部科幻小说开山鼻祖为蓝本改编的影视作品，已经可以算作是不计其数了。过往的《弗兰肯斯坦》几乎都要涉及到这位科学怪人的创业初期，比如1910版的设定是从一次化学实验中意外地获得了代替上帝制造生命的方法，1931年版则是说这位叛逆青年从大学退学，在古堡中同助手一道，利用盗墓得来的“原材料”组装怪物。作为一部前传，2015年版则带领我们回到了科学怪人的青葱岁月，从他当初立志于投身“生命科学”研究的动机，到获得事业腾飞的左膀右臂等等事件，均在影片中得到了浓墨重彩式的描绘。

过去的“科学怪人”主打的是血腥与惊悚元素，本片对这位疯狂科学家疯疯癫癫的行事作风，对实验的执念等等传统元素的表现均相当重视，然而过程却并没有伴随着血肉横飞的重口味效果。它拥有精致的布景和服饰，完全忠于19世纪中后期回忆的大伦敦和苏格兰风貌，外加舞台剧化的人物表演，同时还赋予了怪物电影以阿西莫夫机器人系列中关于人造生命体（AI）社会属性和自我认知方面的探讨。



13. 极盗者 Point Break



上映时间：2015年12月25日(美国)
2015年12月4日(中国大陆)

IMDB评分：5.6

1991年女大导凯瑟琳·毕罗格携帕特里克·斯威兹、基努·里维斯等当时的一票小鲜肉，为我们带来了一部将极限运动与犯罪题材紧密结合的新视觉动作电影，这就是Point Break（当时被译作《惊爆点》。它不仅在当年取得了丰厚的票房与良好的口碑回报，而且也改变了动作电影只能玩追车、搏斗和枪战这老三样的传统模式。之后的动作片，主角如果不玩点跑酷、攀岩什么的，实在是太掉价了。所以即便是靓汤叔这把五十好几的年纪，一样也要被迫着把自己用绳子挂在飞机外面拼命。

二十四年之后，当年的《惊爆点》以翻拍的方式再度登陆大银幕，然而观众却一点也没有给面子，因为它的剧本实在是太扯淡了。不仅原作的兄弟情谊、犯罪心理学等等元素一概没有被发扬光大，而且处处都是逻辑硬伤。简单的讲，这帮匪徒就是专门赶在犯罪活动的间隙进行各种“No作No Die”的极限挑战，而到了该抄家伙干活的时候，一个个又只能用起那些早就被动作片导演们丢掉的笨蠢办法了。至于文戏的处理，这部分的生硬指数甚至达到了让人怀疑分别负责一文一武的两个小组之间是否存在什么过节，以至于要以互相拆台的方式来在观众面前怒刷存在感……

不过至少在一个问题上，新版还是体现出了对老版的无限崇敬，这就是对极限运动的处理，这种彰显渺小人类征服大自然勇气的冒险活动，靠任何电脑特技打造出来的效果均是苍白无力的。所以 本片以越野摩托、冲浪、无保护攀岩、极限滑雪等等作死活动均为实拍，以至于前后共有三位替身不幸身亡，真的是一部堪称是用生命铸就的电影！



14. 八恶人 The Hateful Eight



上映时间：2015年12月07日(洛杉矶首映)

IMDB评分：暂无

《八恶人》是昆爷“复古三部曲”的最终章，也是个人导演生涯的第二部西部片。而上一部的“姜哥”，恰恰也是被部分昆汀迷不认可的作品，因为对于习惯了各种邪典元素乱炖折腾的人来说，“姜哥”疯也不够疯，邪亦不够邪，从主题到叙事执行到镜头安排都标准正统，甚至连主题也被刻意拔高到主旋律的高度，让前文提及的“斯大爷+汤总”这样的行货制造者都汗颜不已。“这恐怕是昆爷最‘平庸’的一部作品了”，虽然他们也说不出来影片究竟是“差”在哪里……这种现象，大概就和某些岛国女演员一穿上衣服就不会演戏，甚至让宅男们认不出来一个道理了。

对于持上述标准来衡量昆汀作品质量的人来说，那么《八恶人》还是不要看好了，因为它在叙事手

法上不仅放弃了一切“玩”的技巧，而且直接退回到古老的章回体舞台剧的表现方式，全程话痨甚至可以让本片完全无视画面，当成广播剧去欣赏也毫无压力。昆汀擅长的“多线并行叙事＋闭环结构”，在本片中更是无从可见，只有荒原绝境中的一个封闭空间，堪称是一出《新龙门客栈》的西部版。至于Cult片必备的血浆内容，本片更是做得相当克制，甚至到了影片进行到90分钟的时候，才开了第一枪……

也许是昆汀已经听到了自己的那些半吊子粉丝们对“姜哥”的不满，他要做的，就是在《八恶人》中用这些这部分所谓的“粉丝”所不能忍受的元素和公式，来证明即便是自己手中空无一物，光靠台词和表演也一样可以玩得风生水起。开始入戏的部分，的确是有点慢，这也是传统说书艺术藏包袱所惯用的手法了。过了半小时之后，就开始有了熟悉的昆氏味道。开放空间的客栈，人物都能互相看到对方，这场西部舞台剧不断在枪战和悬疑剧之间高速切换。封闭空间让每一个角色无可避让的情绪在一起激烈碰撞，而尖锐的情绪在努力反抗着封闭空间造成的压抑。此时，任何一声枪响都比平常更动人心魄，任何一粒子弹划出的火星都比平常更刺眼。昆汀作为“上帝”的作用，正是操控这种“精准的失控”——每当暴力发展到快要失控的时候，各种意料之外情理之中的因素又会将导火索暂时熄灭，随后又从宏观上升级了危机，周而复始，最后在矛盾冲突的最高点用一通乱战来解决所有问题。就这样，游戏中的每个角色都被丢上了一辆千疮百孔，失去制动系统，不知道会驶向何方，也不知道前方是否还铺设有铁轨的死亡列车，稍事停留，必定会被碾得粉身碎骨。这里没有上帝，因为真正的上帝——昆爷，正在幕后操纵着一切。



15. 荒野猎人 The Revenant



上映时间：2015年12月25日(未引进)

IMDB评分：暂无

小李仰天长啸：“给我一座小金人，把你们这些年欠我的小金人都还给我！”然后蓄起大胡子，穿上不能遮体破棉袄，背上一根老式猎枪，随手抓起一根充当拐杖的木棍，便头也不回地踏入北极圈边缘的冰天雪地之中，开始了一场同命运之神的大决战！

《荒野猎人》根据Michael Punke同名小说改编，由Mark L. Smith编剧，讲述的是在19世纪北美大地蛮荒恶土上的生存传奇。它的故事相当简单：一个与印第安人相爱并有一子的英国雇佣军在逃避红番追杀过程中，被野兽袭击，并被同伴背叛，在极度寒冷和危险的极端环境下努力活下去，并完成血腥复仇。墨西哥裔导演亚历桑德罗·冈萨雷斯延续了此前《鸟人》的镜头风格，调度完美的长镜头，广角旋转镜头，大全景的交替运用，为我们献上了一次绝美风光下的残酷史诗。

本片完全依靠自然光拍摄，并且几乎谢绝了一切蓝幕下假大空的CGI特效，所有外景均在野外零下30度的冰山和野林中实拍完成。对粗粝又极简的故事的刻画，对荒蛮与残酷的展示毫不吝啬。如此真实的视听语言，将全体观众置于那足以彻骨的寒冷之中，在饥寒交迫之中，在如同猎物一般的恐慌笼罩下，每一个人都在奋力挣扎，每一个人都希望活到最后。

本片可以视为小李又一次（为什么我要说个“又”字呢？）量身定制的冲奥片，而且在冈萨雷斯的调教之下，小李也一改过去在同类型影片中经常会出现的和我国另一位马姓男星一样的用力过猛问题，对情绪的掌控相比以前已经有了长足的进步，应该是今年奥斯卡最佳男演员和最佳影片两大奖项……的有力竞争者。然而在主旋律行货作品《间谍之桥》的面前，小李饮恨的几率又变得无穷大。当你在看到小李在白雪皑皑的原始丛林中摸爬滚打，被各路“人兽”虐得遍体鳞伤的时候，也许也会含泪高呼：“苍天，就给他一座小金人吧！”



16. 危机13小时 13 Hours: The Secret Soldiers of Benghazi



上映时间：2016年1月12日(未引进)

IMDB评分：7.6

2012年9月11日，在利比亚班加西的美国领事馆前发生一起反美示威事件，入夜后数十名武装分子冲进领事馆，示威演变为暴力冲突，最终导致包括美国大使约翰·克里斯托弗·史蒂文斯（Christopher J. Stevens）在内的四人死亡，这也是33年以来第一个被恐怖分子杀害的美国大使。事后美国政府对此进行冷处理，甚至一度并未将其定性为“恐怖袭击”，相关详细情况也一直不为公众所知。这一高度敏感与沉重的政治事件，在《危机13小时》中被搬上大银幕，不过一看到导演“卖拷贝”的大名，不禁让人倒吸了一口凉气——这位被誉为“爆炸导演”，将“珍珠港”这样的“严肃革命战争题材”都给倒腾成三角恋无脑片的大神，真的能接这个题材吗?

这样的“傲慢与偏见”，恐怕会在这部“黑鹰斯考特范”十足的纪实风影片彻底扭转。爆炸贝在本片中没有请任何的大牌明星，故事围绕六个真实的英雄人物（当时驻扎在班加西使馆中执行CIA秘密任务的SEALs队员），是如何在大使馆被攻破的瞬间，在任务（他们的职责并非防御大使馆）和道德（拯救美国同胞）做出自己的抉择，并且在接下来孤立无援的十三个小时中坚守阵地。没有刻意而为之的高潮，没有追求视觉效果而堆砌的枪战场面，本片用史诗片级的漫长三个小时，忠实记录了这场不为人知的事件。除了少数密集鼓点伴奏下的快速剪辑和放烟花式的爆炸效果以外，全片再难找到任何的迈氏痕迹。

以往以美国涉外军事行动为主

题的电影，均不可避免的涉及到国家的政治因素，而“主旋律”大导们对此不是进行选择性无视，就是一笔带过。虽然我们不能指望本片能够大肆批判美国的中东政策，不过迈克尔·贝却将大量的镜头给予了“敌人”，也就是那些通常要在同类型题材中被表现为一群嗜血如命、不可理喻的“疯子”，并且没有进行刻意的妖魔化，某些段落表现得相当意味深长。



17. 凯撒万岁 Hail, Caesar!



上映时间：2016年2月1日(未引进)

IMDB评分:8

在影视圈，有两种人最喜欢“揭露行业真面目”，一种就是上下乱窜，费劲浑身解数之后依然分不到半点残羹剩饭，于是乎招来小报记者大呼“某某大导要睡（已睡）我”的三流小明星，另一种则是功成名就之后，坐在导演椅上去拍一部关于电影的电影——特吕弗的《日以继夜》、老马丁的《雨果》，还有邪典大师昆汀那部用电影来杀死希特勒的《无耻混蛋》无一不是如此。编导界的泰斗科恩兄弟的这部讲述老好莱坞传奇故事的《凯撒万岁》，其实也算不上是他们第一次的自娱自乐了，它与二十五年前的《巴顿·芬克》形成了一对互文关系。

和此前预告片所传达出来的风格截然不同的是，正片更像是几个小故事捏碎又揉到了一起的乱炖之作。整部片子都致敬了好莱坞的黄金年代，穿插了无数老影迷们耳熟能详的典故，例如意识形态分歧所导致的疑云，流水线的制片厂，演员的生活和工作方式，诸如“美人鱼电影”“西部片歌舞片明星”“史诗片片场”“大导演教演员”“左翼编剧”“大制片厂”等等时代特色也被重视再现。一干当今一线好莱坞大牌明星在神奇化妆术的打造之下，让我们看到了他们的老前辈们的形与神。虽然说的是历史，不过历史总是惊人的相似，站在这条产业链的风口浪尖，科恩兄弟却能如此自嘲，用借古讽今的方式自省地看待整个体制。只是对于国内观众（本片由于某些敏感内容，恐怕也不能被引进国内）而言，如果没有大神级字幕组的帮助，恐怕一路看下去也会有形同嚼蜡之感……



18. 死侍 Deadpool



上映时间：2016年2月12日(未引进)

IMDB评分:8.6

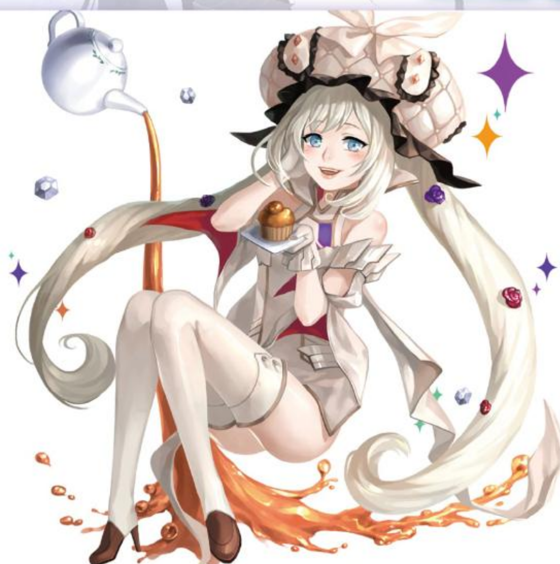
在移动互联造就的这个得屌丝者得天下的全民狂欢时代，钢铁侠的铁甲，美国队长那面由罗斯福老板亲自赠送的埃德曼合金盾牌，蝙蝠侠那个死鬼老子留下来的钱山均不再和超级英雄的魅力值有直接关联，只要有举手投足、一颦一笑都屌丝味十足的英雄，便可以零成本、负颜值的方式获得普罗众生的爱戴。蚁人在去年就已经证明了这一点，现在，轮到隔壁的死侍出场了！

耍的一手双刀，双枪，一个可以令自身瞬间转移的腰带，拥有比金刚狼还强的自愈能力，可以通过观看漫画预知剧情，这些组成了死侍账面上的实力。然而他最狠的地方，还是在于话痨本色。本片恰恰将“不死”与“话痨”两个原本关联不是很大的特色融为一体——连死都不怕的人，害怕吐槽吗？他吐槽“X战警”，吐槽现实世界的文体明星（甚至包括有雷诺兹自己！）也就算了，最狠的是这个惟一一个意识到自己所处的根本就是一个漫画世界的“唯我独醒”者，时常打破“第四面墙”（戏剧中在传统三壁镜框式舞台中虚构的"墙"，它视为观众和演员的分割），对着大银幕前端坐的观众实施嘴炮Combo，喷得人下意识得低头躲避……不过和观众相比，画面中那些被殴杀的杂兵和Boss可就没有那么幸运了，他们不仅要承受“人至贱则无敌”的折磨，还要挨刀吃枪子儿。当然，吃最大苦头的还是那些能力大的，秉承主流价值观的英雄，因为在“小贱贱”的调教之下，他们都被彻底玩坏了！



春节刚刚结束，小编们就又投入到了紧张的工作之中。这已经是连上的第七天班了，宝宝心里苦呀～不过说来似乎每年都差不多是这个样子，虽然因为工作性质比较特殊，编辑们的春节假期总要比一般人长上一周左右，但节后一上班就有数本杂志要截稿，前松后紧的巨大落差实在考验人的心智 orz 不说了，我继续赶稿子去了……

序号	曲目	出自	演唱者
01	夜は眠れるかい?	剧场版动画 &TV 动画《亚人》主题歌	flumpool
02	whiz	WEB 动画《历物语》片尾歌	TrySail
03	DEAD OR ALIVE	TV 动画《苍穹之法芙娜 EXODUS》第二季 OP 曲	angela
04	ホライズン	TV 动画《苍穹之法芙娜 EXODUS》第二季 ED 曲	angela
05	Still Alive	游戏《传送门》ED 曲	Ellen McLain
06	Want You Gone	游戏《传送门 2》ED 曲	Ellen McLain
07	どこまでも響くハラショー	TV 动画《舰队收藏》角色曲	洲崎绫
08	まっくろな雨	TV 动画《舰队收藏》角色曲	kalon
09	Jokes Jokes Jokes	游戏《刺客信条 枭雄》宣传曲	Austin Wintory
10	Firestarter	游戏《正当防卫 3》主题曲	Torre Florim
11	BLEED	游戏《如龙 极》主题曲	稻叶浩志
12	今、話したい誰かがいる	剧场版动画《心欲呼喊》主题曲	乃木坂 46
13	Shoop	电影《死侍》预告用主题曲	Salt-N-Pepa
14	Deadpool Rap	电影《死侍》主题曲	Teamheadkick



《游戏·人》六十辑音乐收藏介绍

1 夜は眠れるかい?

作词：山村隆太　作曲：阪井一生　演唱：flumpool

深く眠れるかい
伤は愈せたかい
夜が寂しいからって
无理して谁かを爱さないで

梦を见る事だって
咽び泣く事だって
知りもしないまま死んでみたつけ

上手に隠れたかい?
息は潜めたかい?
今が苦しいからって
无理して自分变えないで

勇敢な蛮人だって
恼める子羊だって
回り道して生きているって

yeah yeah目立たないように
yeah yeah堪えられるように
yeah yeah思考回路はまだ 止めないように

今宵RUN AWAY RUN A WAY 嘘みたいだ
谁かこの手 掴んでくれよ
见えない明日は来なくていい
今はただ 眠りたい

呼べば听こえてるかい?
步き始めるかい?
心打ち砕かれたって
无理して虚势を张ってんだ

鼓动を打ち鸣らそうぜ
声を张り上げようぜ
ウザい世间に见せつけるように

yeah yeah止まらないように
yeah yeah摇るぎないように
yeah yeah自分自身はまだ 舍てないように

今宵LIVE AND DIE LIVE AND DIE 梦みたいな
子守呗を 歌ってくれよ
儚い朝は来なくていい
もう少し 眠りたい

How do you think?
How do you think?

生きる术とは? クソみたいな
爱情　友情　押し付けんじゃねぇよ
悔し泣いて　口游んだ歌は　谁の歌だろう?

今宵RUN AWAY RUN A WAY 嘘みたいだ
谁かこの手 掴んでくれよ
见えない明日は来なくていい
今はただ 眠りたい

LIVE AND DIE LIVE AND DIE 梦みたいだ
眠りたいだけさ

LIVE AND DIE LIVE AND DIE 梦みたいだ
おぉ～眠りたい

熟睡了吗
伤口愈合了吗
不要因为夜晚寂寞
就勉强去爱别人

梦境也好
抽泣也罢
对此还一无所知 就已经死过了

好好躲起来了吗
隐藏好气息了吗
就算如此痛苦
也别勉强自己改变

勇敢的野蛮人也好
苦恼的羔羊也好
都是迂回绕道才活了下来

Yeah Yeah 为了不引起注意
Yeah Yeah 竭力忍耐
Yeah Yeah 思考回路不要停下来

今宵 run now way run now way 虚假如谎
谁来握住我的手吧

看不到的明天不来也罢
如今我只想睡去

呼唤你的话能够听到吗
已经开始行动了吗

就算心被打碎
也还在虚张声势啊

让心跳震动吧
让人们躁动吧
就像是做给纷扰的世界看

Yeah Yeah 不停下来
Yeah Yeah 不要动摇
Yeah Yeah 不要舍弃掉自我

今夜生与死 生与死
如同一场梦
谁来给我唱一首摇篮曲
虚幻的清晨就算不来到也没关系
我只想再多睡一下

求生的方法？ 别用如同虚假的
爱和友情来说事
悔恨着 哭泣着 现在哼唱的这首歌
是谁的歌呢

今宵 run way run way 虚假如谎
谁来握住我的手吧
看不到的明天不来也罢
现在只想安稳入眠
(LIVE AND DIE LIVE AND DIE 虚幻如梦)
只想安稳入眠
(LIVE AND DIE LIVE AND DIE 虚幻如梦)
想安稳入眠





初心者推荐

《亚人》是樱井画门创作的漫画，从 2012 年连载至今，2015 年 11 月的剧场版和 2016 年 1 月新番，同名动画《亚人》已经上映，因其命题着墨于探讨人性而大热。剧场版和 TVA 都采用了这一首《夜は眠れるかい？》作为主题歌。歌词跟《亚人》的剧情非常贴切：在非洲被发现的新人类“亚人”，不管遭受何等伤害都不会死去，并且可以原地满血满状态复活。主角在一次事故中被发现是亚人，随即展开了一场生死逃亡，以及“亚人”和普通人类之间的残酷博弈。“夜晚能否安眠？”就像是对亚人的质问，面对世人的逼迫，亚人疲于奔命。无论反抗还是逃避，前途都是那么的让人无奈。

2 whiz

作词：渡辺翔　作曲：渡辺翔　演唱：TrySail

悩み蹴飞ばして石が转がってく
少し误魔化した あれは四月の事
好奇心旺盛で明るい子供でした
背中押したのは あの日からの仆で
はみ出せない列を追い抜いて
道草をしよう

カゴに乗せ大切な梦
ペダル回し远くまで さぁ持ち出そう
噂した仆の未来は
心地いいの？ 伸びる影に 闻いても
わからない わからない わからない
眺め良さそうな屋根で一息つく
きっかけ探してた 晴れた九月の事



信号を待ってる人の波
行き先标识は
まだ まだ 白い
巡り合う泽山の出会い
またどこかで偶然に 呼ばれるかな？
系がってた道大切に
スピードは违うけれど 分岐点まで仆と
この瞬间 乐しもう

大人へ纸一重
资格はあといくつ
バランス崩さないよう
坂道はちょっと怖いけれど なんか
なんか 气持ちがいいね

カゴに乘せ大切な梦
ペダル回し远くまで さぁ持ち出そう
噂した仆の未来は 心地いいの？
伸びる影に 闻いても
わからない わからない わからない

证据を残しながら
仆らしく行くよ

踢飞烦恼 石子滚开
稍微糊弄了一下 那是四月的事
当时还是好奇心旺盛而开朗的小孩
在背后推了一把的是 从那一天开始的我
超过挤不进去的队列
随心散步吧

将最重视的梦放进篮子
踩着踏板 带着它直到远方吧
传说中我的未来
感觉还好吗？就算询问延伸的身影
我仍不懂 我仍不懂 我仍不懂
在景色很好的屋顶上放松心情
不停地探索着 放晴的九月之事
等待信号的人潮
目的地之标识
仍然 还是 透白的
不断交错的多次相遇

会在何处再次被呼喊吗？
珍稀接连的通路
虽然速度不同 但请享受与我一起的这个瞬间 直到分岔路吧

距离成为大人 只如同纸一样薄般
这份资格还需几年呢
别把整个平衡打破
虽然踏上坡路感到胆怯 但却
有点 感觉心情挺好的

将最重视的梦放进篮子
踩着踏板 带着它直到远方吧
传说中我的未来
感觉还好吗？就算询问延伸的身影
我仍不懂 我仍不懂 我仍不懂
我会留下痕迹
继续做我自己



TrySail是由麻仓もも、雨宫天、夏川椎菜组成的新生代三人声优组合，从2015年起开展活动。组合名TrySail有着“挑战”和“帆”的关键词，有着“无论何时都能勇往直前”的含义。《whiz》作为她们的第三张单曲，主打的正是热门动画《物语》系列的短篇《历物语》之片尾歌。作为WebTV版中惟一的新歌，虽然不是MONACA成员负责创作，但毕竟是曾经为ClariS做过大量歌曲的渡辺翔，这首ED也依然有着一股清新灵动的感觉。

3 DEAD OR ALIVE

作词：atsuko・KATSU　作曲：atsuko　演唱：angela

Trust me Trust you
Where is AZURE

キラリ 一瞬の光
对极する存在达よ さあ
土へ 未来へ 苍穹(そら)へ

接近していく (いったい何で？)
分かっていく (理解なんて)
本当なら (悔やんで)
そうあるべきだろう

绝望なんて (消耗なんて)
宿命なんて (运命なんて)
切り开いて (平常心で)
言い闻かせて

そっと抱え込んでいく
すっと通り过ぎていく
里切り 摇らぎ
Dead or alive and go

何处に行けば 世界と君が
生命をやり直すために
Dead or alive and go

生きていた 证だ
记忆に刻め 向かうは
Dead or alive and go

痛い 痛い 痛い 碎け散っていく位
Cry Cry Cry 君と苍穹(そら)へ Fly

生き急いで (接近していく)
交错して (分かっていく)
真实に (悔やんで)
泣かないで

成长なんて (绝望なんて)
饱和していく(宿命なんて)
ディストレスの (切り开いて)
抱拥なんだろう

そっと风になっていく
すっと心に生きづいて
花になる
Dead or alive and go

君と仆が 谛めぬまま
世界を卷き込んで行け
Dead or alive and go

どうやって 战斗して
心读みあって 交わる
Dead or alive and go

Follow me Follow you

Follow me Follow you

辉く苍穹(そら)は 仆らの镜
今を写した Azure
Dead or alive and go

何处に行けば 世界と君が
生命をやり直すために
Dead or alive and go

生きていた 证だ
记忆に刻め 抗って行く
Dead or alive and go

君と仆が 谛めぬまま
世界を巻き込んで行け
Dead or alive and go

どうやって 战斗して
心读みあって 交わる
Dead or alive and go
君とここに居る

痛い 痛い 痛い 碎け散っていく位
Cry Cry Cry 君と苍穹(そ ら)へ Fly
痛い 痛い 痛い 碎け散っていく位
Cry Cry Cry 君と苍穹(そら)へ Fly

一瞬间闪闪发亮的光
彼此相对的存在啊 来吧
去往土地 去往未来 去往苍穹

不断接近（到底为什么）
不断知道（不屑理解）
其实的话（深深懊悔）
应该像这样才对吧

无论绝望（无论消耗）
无论宿命（无论命运）
开拓前路（以平常心）
向人述说

就这么轻轻地拥抱背负着
就这么漫步向前走过
因背叛 而动摇
Dead or alive and go

世界和你 究竟要前往何处
为了让生命重来
Dead or alive and go

这是所活过的 证明
铭刻在记忆里 所该前往的
Dead or alive and go

痛苦 痛苦 痛苦 以至于碎裂四散
Cry Cry Cry 与你一起向着苍穹 Fly

急于生存（不断接近）
相互交错（不断理解）
面对真实（深深懊悔）
不要哭泣

无论成长（无论绝望）
不断饱和（无论宿命）
这是何等的（开拓前路）
痛苦拥抱

就这么轻轻地化为清风
就这么静静在心中深种
化为花朵
Dead or alive and go

你和我都 不曾放弃
把世界卷进来 不断前行
Dead or alive and go

要怎样 不断战斗
读取内心 相交织
Dead or alive and go

Follow me Follow you
Follow me Follow you

明亮的苍穹 是我们的镜子
现在倒映的 是 Azure
Dead or alive and go

这是所活过的 证明
铭刻在记忆里 不断抵抗前行
Dead or alive and go

你和我都 不曾放弃
把世界卷进来 不断前行
Dead or alive and go

要怎样 不断战斗
读取内心 相交织
Dead or alive and go
与你一起在这里

痛苦 痛苦 痛苦 以至于碎裂四散
Cry Cry Cry 与你一起向着苍穹 Fly
痛苦 痛苦 痛苦 以至于碎裂四散
Cry Cry Cry 与你一起向着苍穹 Fly



这首《DOA》确确实实的是系列集大成之作，在这首歌里能够找到《Shangri-La》、《苍穹》、《イグジスト》甚至是《暗夜航路》的痕迹，当OP影像出来时又让多少粉丝热泪盈眶。贯穿整首歌的“Dead or alive and go”是对这部作品所有生命的诠释，无论是生还是死都去吧，向着那尚未开拓的未来。



4 ホライズン

作词：atsuko・KATSU 作曲：atsuko 演唱：angela

ホライズン ホライズン
ライン上の存在はとめどない Tell me
メモリー

无邪気さも 幼さも 砕け散った
大人びた眼差しに 何を见るの?

ホライズン ホライズン
未开の未来へと 续け

信じてる 信じたいと 死んでどうする
と君は言う
重圧と充足感の狭间で揺れ动け
届け 届かない ホライズン
届かない? たどり着け ホライズン

谛めをかき消して ここに立って
忧い帯びた眼差しに 何を见るの?

ホライズン ホライズン
未开の理解へと 远く

生きるのに 生きてるのに 远くへ行き
そうな君と
脆弱と强韧の境 それでも限界へ行け
と?

行くべきは ホライズン
届かない? たどり着け ホライズン
未开の未来へと 续け

信じてる 信じたいと 死んでどうする
と君は言う
重圧と充足感の狭间で揺れ动け
届け 届かない? ホライズン

见えるのに 感じてるのに 远くへ行き
そうな君と
逆境に混沌とする だが绝望だけじゃな
いさ
向かうべき ホライズン
届かない? たどり着け ホライズン

Horizon Horizon
位于线上的存在不会停下脚步 Tell me
回忆

无论是天真还是幼稚 都碎裂四散
这成熟的目光里 正在看着什么

Horizon Horizon
向着尚未开拓的未来 不断前行

相信着 想要相信 你说死了的话一事无成
在重压与满足感的狭缝里不断动摇
传达到吧 无法传达 Horizon
无法传达? 那就抵达吧 Horizon

抹掉放弃 站在这里
这忧郁的目光里 正在看着什么

明明活下去 明明活着 与似乎要远去的
你一起
脆弱与强韧的境界 即使如此也要前往极
限?




秋沙雨推荐

Horizon 意为“境界线；地平线”，这是《EXODUS》后半剧情里至关重要的关键词，存在与无的地平线记录着存在过的痕迹，而对于龙宫岛的人来说岛就是他们的地平线。动画ED 的影像里是未曾在动画里出现过的片段，划破长空的天照与 Mark-sieben、和敌人战斗的四个战士与重新浮起的龙宫岛，那也许就是歌词里所说的“尚未开拓的未来”，岛民们与我们所期望的未来。

所该前往的是 Horizon
无法传达? 那就抵达吧 Horizon

相信着 想要相信 你说死了的话一事无成
在重压与满足感的狭缝里不断动摇
传达到吧 无法传达 Horizon

明明看得到 明明感觉得到 与似乎要远
去的你一起
在逆境满是混沌 但是并非只有绝望啊
我们所该前往的 Horizon
无法传达? 那就抵达吧 Horizon

5 Still Alive

作词：Jonathan Coulton 作曲：Jonathan Coulton 演唱：Ellen McLain

This was a triumph!
I'm making a note here: "HUGE SUCCESS!"
It's hard to overstate my satisfaction.
Aperture Science:
We do what we must because we can.
For the good of all of us, except the ones who are dead.
But there's no sense crying over every mistake.
You just keep on trying till you run out of cake.
And the science gets done. And you make a NEET neat gun
for the people who are still alive.

I'm not even angry
I'm being so sincere right now–
Even though you broke my heart and killed me.
And tore me to pieces.
And threw every piece into a fire.
As they burned it hurt because I was so happy for you!
Now, these points of data make a beautiful line.
And we're out of beta, we're releasing on time!
So I'm GLaD I got burned, think of all the things we learned,
for the people who are still alive.

Go ahead and leave me
I think I'd prefer to stay inside...
Maybe you'll find someone else to help you?
Maybe Black Mesa?
That was a joke! HAHA, fat chance!
Anyway this cake is great! It's so delicious and moist!
Look at me: still talking when there's science to do!
When I look out there, it makes me GLaD I'm not you.
I've experiments to run, there is research to be done.
On the people who are still alive.

And believe me I am still alive.
I'm doing science and I'm still alive.
I feel fantastic and I'm still alive.
While you're dying I'll be still alive.
And when you're dead I will be still alive.
Still alive, still alive.

胜利已然在望。
我要记下这一刻：
巨大的成功
我此刻的欣喜之情，难以言表
光圈科技
我们为所必为，因为我们无所不能
为了我们所有人的利益
其中不包括那些死掉的家伙
不必为每一个过去的错误与失败而沮丧
只要你坚持下去 直到蛋糕用完
科研自然就能成功
你也会拥有一把传送枪
为了所有活着的人

我甚至不怨恨你
我现在心如止水
即使你曾伤透我心
杀死了我
把我碾成碎片
又将我投入火海
烈焰焚身之时 我却感到忧伤 因为我曾经为你而喝彩
现在数据已经绘出了美丽的曲线
测试即将完成
发售不会延期
我是如此的开心 即便我被烈焰焚身 因为我们获得了成果
为了所有活着的人

继续前进 不要回头
我想我还是留在这里
或许你会找到能帮助你的新朋友
可能他来自黑山基地?
开玩笑而已
哈哈 没可能的
不管怎么说 蛋糕是最棒的
美味而滑口
看看我 明明还有研究未做 却依然对你夸夸其谈
当我眺望远方 我庆幸我不是你
因为我还有研究要做
还有活着的研究对象
相信我 我还活着
我还在做研究 我还活着
我感觉好极了 我还活着
当你垂死之际 我还活着
当你逝去之时 我还活着
依然活着
依然活着

6 Want You Gone

作词：Jonathan Coulton　作曲：Jonathan Coulton　演唱：Ellen McLain

Well here we are again
It's always such a pleasure
Remember when you tried
to kill me twice?

Oh how we laughed and laughed
Except I wasn't laughing
Under the circumstances
I've been shockingly nice

You want your freedom?
Take it
That's what I'm counting on
I used to want you dead
but
Now I only want you gone



She was a lot like you
(Maybe not quite as heavy)
Now little Caroline is in here too

One day they woke me up
So I could live forever
It's such a shame the same
will never happen to you

You've got your
short sad life left
That's what I'm counting on
I'll let you get right to it
Now I only want you gone

Goodbye my only friend
Oh, did you think I meant you?
That would be funny
if it weren't so sad

Well you have been replaced
I don't need anyone now
When I delete you maybe
[REDACTED]I'll stop feeling so bad
Go make some new disaster
That's what I'm counting on
You're someone else's problem
Now I only want you gone
Now I only want you gone
Now I only want you... gone

好吧我们又见面了
这总是那么让人高兴
还记得你曾想
两次杀掉我吗?

哦我们当时笑得如此的开心
不我没在笑
在这种气氛中
我感觉相当的愉快

你想获得自由?
拿去吧!
那正是我所希望的
我曾希望你去死
但
现在我只想让你离开

她和你很像
(也许没你那么重)
现在小Caroline可是在这里了

某天他们唤醒了我
之后我获得了永生
很遗憾同样的事
永远也不会发生在你身上

你只拥有
短暂而悲伤的一生
而这却是我所期望的
我想让你更好的度过这一生
所以现在我只想让你离开

再见了我惟一的朋友

哦，你以为我在说你?
我差点就笑出来了
如果这话说出来没那么难受的话

你已被替代了
我现在不再需要你了
当我删除了你的时候
也许我就不再感觉悲伤

去创造更多灾难吧
这正是我所期望的
你是别人的麻烦了
我只希望你离开
我只希望你离开
我只希望你…离开



三日月推荐

《Still Alive》和《Want You Gone》分别为《传送门》与《传送门2》的结尾曲。由系列大反派，暴走并杀死光圈科技几乎所有内部人员的人工智能 GLaDOS 配音 Ellen McLain 来演唱。电子音的声调配合清新轻快的曲风随着玩家的通关悠然响起，在玩家没有使用武力而是利用智慧战胜 GLaDOS 后，没有什么比一首轻快愉悦的歌曲更能衬托玩家的心情。当然，这两首歌能给玩家留下深刻印象的原因不光只有这些。熟悉系列和 Valve 游戏的玩家能在这两首歌的歌词中找到不少能让人会心一笑的地方。无论是还原游戏流程的《Still Alive》还是描绘 GLaDOS 内心的《Want You Gone》都埋藏着不少梗，黑山基地的出现更是让人惊喜。而在聆听这两首歌时，玩家会发现大反派 GLaDOS 也没那么可怕了，它与主角 Chell 之间的关系与其说是“对立”，倒是有点“相爱相杀”的感觉了(笑)。

7 どこまでも響くハラショー

作词：baker　作曲：baker　演唱：洲崎绫

хорошо(ハラショ-)

差し出したこの小さな手で
何が出来るのかわからないままで
何度でも见失いながら
やっと见つかった私の场所

振り返ると气付くんだ
いつも一绪の仲间と
眩しい太阳のような
笑颜がそこにあった
хорошо(ハラショ-)

いつも贵方を见守っていたい
この身朽ち果てるその时まで
离れ离れになったとしても
私の心は共にある

踏み出したこの一步一步が
重なり续けて永远に系ぐ
一人でも生きて行けるけど
今はこの时间共に生きる

战いの日々の中
いつの间にか忘れてた
闻こえてた心の声を
いつでも思い出せるように

何度何度でも戻ってきたい
君の笑颜途切れさせぬように
疲れ果てて眠りにつく时
贵方はどこで何をしてる

奏で出したこの一つ一つが
重なり续けて永远に系ぐ
响き续けるこの旋律
真实へと今变わって行った

いつも贵方を见守っていたい
この身朽ち果てるその时まで
离れ离れになったとしても
私の心は共にある

何度何度でも戻ってきたい
君の笑颜途切れさせぬように
疲れ果てて眠りにつく时
贵方の笑颜はここにあると信じた

хорошо(ハラショ-)

хорошо

用这只伸出的小小的手
还不知道自己能做到什么
在无数的失去之中
终于找到了我的归宿

回过头来就会发现
总是陪在身边的伙伴
还有那灿烂如太阳的笑容
一直都在那里
хорошо

想要一直守护着你
直到这具身躯腐朽消失的那一刻
即使与你分隔远离
我的心也会和你在一起

踏出的这一步又一步
连绵不绝直到永远
虽然一个人也能活下去
如今的时光我们会一起生活

在战火纷飞的日子里
不知不觉已经忘记

为了无论何时都能回想起
那时听到的心灵之声

一次又一次地想要回到过去
为了不让你的笑颜消逝
在筋疲力尽而沉沉入睡的时候
你又在哪里、做着什么呢

奏出的一个又一个明日
连绵不绝直到永远
一直回响的这个旋律
现在变为了真实之声

想要一直守护着你
直到这具身躯腐朽消失的那一刻
即使与你分隔远离
我的心也会和你在一起

一次又一次地想要回到过去
为了不让你的笑颜消逝
在筋疲力尽而沉沉入睡的时候
我相信你的笑容就在这里

хорошо



纱迦推荐

俗称“舰娘”的《舰队收藏》改编的TV动画评价不高，但对于FANS来说这种官方衍生物自然是不嫌多的。这首歌就来自动画版的CD《舰娘乃歌 Vol.1》，是大人气角色响的角色歌。贯彻全篇的“哈拉休”是俄语“好”的意思。响的原型在历史上于二战后被赔偿给了苏联，因此人设自然带有浓浓的俄罗斯风味。历史上响也是六驱惟一的幸存者，因此设定上特别注重同伴，大家可以从歌词中仔细体会。





8 まっくろな雨

作词：Tom　作曲：Tom　演唱：kalon

はらりはらり波纹を描いて
はらりはらはらと零れたひとひら
ひらりひらり弧线を描いて
ひらりひらひらと蝶は舞った

まっくろな雨が頬濡らしても
このままこの目に焼き付けよう
谁もが雨の中に消えても
仆だけは见届けるよ

ぱらりぱらり斜线を描いて
ぱらりぱらぱらと崩れて叫んだ

花が笑き蝶が舞い 白露に溶け込ん
で草木が芽吹くように
花と成り蝶と成り 白露に枯れ落ち
て华々しく消えてゆく

まっくろな雨が空降らせても
このまま心に焼き付けよう
谁もが君のこと忘れても
仆だけは忘れないよ

パラパラガラガラ耳を塞ぐ两手震えて
何もかもを引き裂く钝く响く音色
を止めて…

まっくろな雨が降り续けても
いつかは光降り注ぐから
今より强くなるよ见ていてね…

まっしろな雨が降るこの场所で
待ってるよ巡り逢うその时まで
この雨は优しいねあの顷と同じよ
うに笑い合おう

「いい雨だね」

轻轻地 在水上描出波纹
轻柔地 落下一片花瓣
轻快地 在空中划出弧线
轻盈地 蝴蝶飞起来了

就算漆黑的雨水打湿了脸颊
我都会将眼前的一切印在眼里
不管谁在这场雨中消失
我都会看到最后

轻快地 在水中划出弧线
一边散落 一边发出崩溃的叫声

花朵绽放 蝴蝶飞舞 像是与露水融
为一体的草木长出新芽般
花朵枯萎 蝴蝶逝去 像是从花儿上
枯落的露水般 消失不见

就算漆黑的雨水从天而降
我都会继续将这一切刻于心中
就算谁都忘记了你的事情
我也绝对不会忘记

「哗啦哗啦」「轰隆轰隆」掩着耳朵
的双手正在颤抖
那撕裂一切 钝化的刺耳声音 请停
下来吧……

就算漆黑的雨水持续落下
天空还是终究会放晴的
到了那个时侯 请你看着 比现在更
加坚强的我吧……

我会在降下纯白雨水的这里
继续等着你 直到再次相见的那一天
这场雨真是温柔呢 到时候让我们
再一起像那个时侯一样 笑着说

「真是一场好雨呢！」


纱迦推荐

大人气网页游戏《舰队收藏》在音乐方面有不错的表现，不过更夸张的是借助《东方》式的同人文化亲和力，相关的同人音乐也是层出不穷，要想找几首优秀音乐毫不为难。这次推荐的这首歌来自同人名家 Tom 的专辑《銃》，是超人气角色时雨的角色歌。时雨的原型是有着“吴之雪风、佐世保之时雨”说法的两大祥瑞之一。由于多次目睹同僚沉没，游戏中的时雨总是有层悲情光环，这在歌词中也有表现。需要特别指出的是，以这首歌为背景的相关 MV 也是相当多，其中不乏极受好评的精品，强烈推荐！

9 Jokes Jokes Jokes

作词：–　作曲：–　演唱：Austin Wintory

Attend the tale of Maxwell Roth,
He sought the footlights like a moth,
His sense of timing never off until,
He opted to collaborate,
With a hooded reprobate,
The Blighter and Assassin made a deadly double bill.

Jokes, Jokes, Jokes,
Make 'em laugh until they choke,
Fairly slay them in the aisles,
Maidens fair and Princes charming.

Thrills, Thrills, Thrills,
Dashing feet and bloody spills,
And I guarantee you'll never see the ending coming.

The curtain rose the scene was set,
They danced a murderous duet,
And much deserving blood was let up to,
The scene wherein they disagreed
on who should live and who should bleed,
And Maxwell Roth he then received,
A very bad review!

Jokes, Jokes, Jokes,
And there's daggers and there's cloaks,
But behind the scenes the leading players differ on the plot.

Laugh, Laugh, Laugh,
At the dandy's new red scarf,
Now eight shows a week to Beelzebub is his eternal lot.

Jokes, jokes, jokes,
Make 'em laugh until they choke,
Fairly slay them in the aisles,
Maidens fair and Princes charming.

Thrills, Thrills, Thrills,
Dashing feet and bloody spills,
And I guarantee you'll never see the ending coming!

来听听Maxwell Roth的故事！
他在舞台上追逐脚灯如飞蛾扑火
他的时机把握从不出错，直到——
他看上了一个兜帽小伙，
选择与他一起合作，
暴徒帮首领和刺客组成致命双人组合

玩笑！喜剧！滑稽戏！
让观众们笑到窒息！
站在过道上的漂亮小姐和迷人公子，
也一视同仁绝不手软

刺激！兴奋！战栗！
袖刃猛袭，血花四溅，
我向您保证结局一定出人意料！

帷幕升起，布景搭好，
他们共舞一曲死亡二重奏，
罪有应得的血液停流
演到意见分歧的那一幕，
两人谁将流血，谁将生还？
此时Maxwell Roth得到的观众评论可不太乐观。

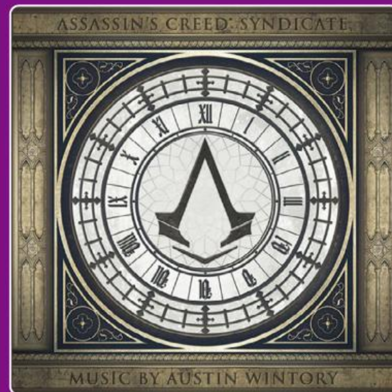
玩笑！喜剧！滑稽戏！
斗篷与匕首下的阴谋背叛和勾心斗角，
两位主角在幕后对情节的设想并不一致

笑话！笑吧！嘲笑吧！
笑这位绅士（Roth）有了新的血色领巾，
每周八场为恶魔的地狱演出成了他的永恒命运！

玩笑！喜剧！滑稽戏！
让观众们笑到窒息！
站在过道上的漂亮小姐和迷人公子，
也一视同仁不能放过

刺激！兴奋！战栗！
潇洒的技艺伴随血花四溅，
我向您保证结局一定出人意料！


简子君推荐



《刺客信条 枭雄》宣传时的一首歌曲，虽然整首歌曲只有一分半钟不到的时间，但有趣的是你却无缘在游戏中完整的听到这首歌曲。此曲采用了类似歌剧一样的演绎形式，节奏明快的调式加上简洁有力的人生合唱，在主场的精彩演出中得到了中和。我们听到的成曲就如同一出戏剧一般，充满了层次感。同时在不长的时间内，这首歌塞进了大量的歌词，讲述了一个完整有趣的故事，可以说是一首画面感十足的歌曲。

10 Firestarter

作词：— 作曲：— 演唱：Austin Wintory


简子君推荐



《正当防卫 3》的主题曲，不过虽然是主题曲，但是它出现的理由，却是承担着对游戏中邪恶最终 BOSS 的介绍，所以这段歌词给人感觉上和主角并无联系。不过值得玩味的是，如果你真的想在本作中找到乐趣，你可能就会逐渐变为歌词里说讲到的那种人，一个罪恶滔天的麻烦制造者。曲风方面，本作十分具有拉丁风情，演唱节奏虽然十分缓慢，但是配乐的节奏却很紧凑，给人一种尽在掌握的从容，听来倒是非常适合给许多“风情万种”的反派当做主题曲使用。

I'm the trouble starter, punkin' instigator
I'm the fear addicted, danger illustrated
I'm a firestarter, twisted firestarter
I'm the bitch you hated, filth infatuated yeah
I'm the pain you tasted, well intoxicated
You're the firestarter, twisted firestarter
I'm the self inflicted, mind detonator yeah
I'm the one infected, twisted animator
I'm a firestarter, you're a firestarter

我是麻烦制作者，连木头也能影响
我沉溺于使人恐惧，简直可以登上犯罪杂志的封面
就像一个纵火犯，扭曲且恶贯满盈
我就像是你讨厌的肮脏女人，迷恋着污浊
我会让你们品尝到痛苦，令人陶醉的痛苦
你也是个纵火犯，扭曲且恶贯满盈
我手握引爆器，连接着使人们精神崩溃的引线
我是一个传染源，扭曲的传教士
我已经罪恶滔天，而你也罪恶滔天

11 BLEED

作曲：稻叶浩志 作曲：稻叶浩志 编曲：稻叶浩志、德永晓人 演唱：稻叶浩志

痛いくらいによくわかっている
ほんの少し歪んだハート
それをあなたに知ってて欲しい
なんていうのは俺の甘え

これしきは
抱えてゆける
齿を食いしばれば
过ぎ去ってしまう 些细な痛みばかり

No Cry
谁かを爱したいなら
泪をごくりと饮み込んで
か弱い 心肥やしてくれるのは
悔しさとか罪の意识
さらば强くあれ！

自分のことを嗤ってみせるけど
谦逊でもなんでもない
谛めたふりして乐になりたいだけ
ほんとは谁にも负けたくない

目の前に
眠るあなたの
匂いを嗅ぎ分け
体温を确かめ そっと手を伸ばす

No Cry
もっと高く飞びたいなら
泪をごくりと饮み込んで
将来
バネになってくれるのは
いま目の前にある哀しみ
さらば强くあれ！

开いた伤口から
流れ出していくのは
きりのない迷いと户惑い

No Cry
谁かを爱したいなら
泪をごくりと饮み込んで
等身大の 自分自身でいたいだろ
最期の瞬间まで立っていたいだろ
さらば强くあれ！

所谓痛楚我深深了解
微微扭曲的心灵
是想要让你了解
我也有脆弱的一面

把这些所有
背负着前行
只需咬紧牙关
这点痛苦总会过去

No Cry
如果想要爱上一个人
就必须自己吞下眼泪
让脆弱的内心逐渐麻木
后悔与负罪感

我并不想变强大！

虽然总是在自嘲
但并不是在表达谦虚
总是装出不想努力的样子
但并不想输给任何人

在我眼前
睡着的你
鼻子嗅到了你的味道
伸出双手 便能感受到体温

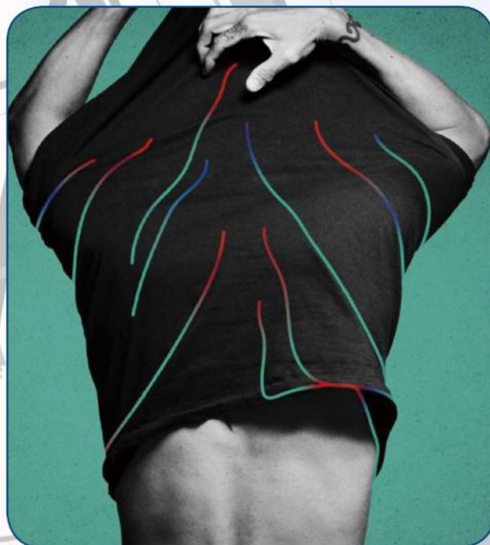
No Cry
倘若想要飞得更高
就必须自己吞下眼泪
将来能够成为我的弹簧的
正是眼前的这些哀伤
我并不想变强大！

从敞开的伤口
流出来的
是无尽的迷惘与困惑

No Cry
如果想要爱上一个人
就必须自己吞下眼泪
保持着完整的自我
一直站立到最后一刻
我并不想变强大！


乙太推荐

于 2016 年初发售的《如龙 极》，以全新的表现手法再次演绎了初代《如龙》中的爱恨情仇。主人公桐生一马所需背负的沉重命运，以及与旧友锦山的恩怨，是本作最大的看点。而由 B'z 主唱稻叶浩志创作并演唱的这首主题曲，可谓紧紧扣住了本作的主题，歌词仿佛就在诉说桐生一马在逆境中成长的故事，以及男人即使受伤也要继续前行的坚毅精神。推荐给喜爱“《如龙》系列”的玩家们，配合游戏的剧情食用更佳。



12 今、話したい誰かがいる

作词：秋元康 作曲：Akira Sunset 编曲：APAZZI 演唱：乃木坂 46


乙太推荐

从团队成立到现在已经过了四年有余，索尼音乐旗下由秋元康担任总制作人的偶像团体——乃木坂 46 在已经过去的 2015 年可谓高歌猛进。不仅首次登上了睽违已久的红白歌会舞台，第 13 支单曲《今、話したい誰かがいる》也获得了销量与口碑的双丰收。这首歌讲述了少年与少女的青涩爱情，同时也是去年上映的剧场版动画《心欲呼喊》的主题曲。秋元康笔下简单的歌词巧妙地描绘出了少女在恋爱中的复杂心情，十分适合在恋爱的季节欣赏。

今、話したい誰かがいる



一人でいるのが
一番乐だった
谁かと一绪にいると
仆は仆じゃない

小さい顷から
ブランコが好きで
シ–ソ–に乘っている时は
ただ相手に合わせた

气づけば君はいつのまにか
仆のすぐ近くにいるのに
仆は仆らしくそう普通でいられるのは
なぜだろう?

それが恋と知ってしまったなら
こんな自然に话せなくなるよ
だから仆たちは似た
气の合う友达だと思ってる

目の前にはいつもヒントがあり
纷れもない过去の答えがある
あきらめるなら一人でいいけど
梦を见るなら君と一绪がいい
话したい谁かがいるってしあわせだ

林檎を剥く时
母亲の指先が
滑って切ってしまいそうで
『嫌い』と嘘ついた
何も欲しいと言わなければ

永远に伤つかずに済む
仆は何回か
その疮盖(かさぶた)を见て学んだ
望まない

これが恋と知ってしまったんだ
一本のコ–ラ
二人饮んでから
急に仆たちはドキドキとして
お互いに异性だと思い出す
今までならきっと逃げてただろう
君のことを失うのが怖い
片想いなら默っていればいい
两思いなら气づかなければいい
话したい谁かがいるっていいもんだ

仆の部屋
片隅で漫画读んでる
君とだったら
シ–ソ–乘ってみよう

それが恋と知ってしまったなら
こんな自然に话せなくなるよ
だから仆たちは似た者同士
气の合う友达だと思ってる

目の前にはいつもヒントがあり
纷れもない过去の答えがある
あきらめるなら一人でいいけど
梦を见るなら君と一绪がいい
话したい谁かがいるってしあわせだ

一人独处时
总是最快乐的
如果与谁在一起的话
那我便不是自己了

自年幼时起
就喜欢一个人荡秋千
但如果坐上跷跷板的话
仅仅在配合着对方

待我注意时你已不知不觉地
变得与我如此接近
我却还是和平时一样
这是为什么呢?

如果这就是恋爱的话
肯定就没法这么自然地对话了吧
所以我们只是很像罢了
是气味相投的朋友

眼前一直出现着提示
怒庸置疑的过去给出了答案
虽然放弃了的话一个人也没问题
果然想要和你一起追逐梦想
有一个能够倾诉的对象是如此的幸福

切苹果时
母亲的手指
不小心被划伤了
我却撒了"讨厌"的谎言

明明只要不说出自己的想法
就永远不会受到伤害
我一次又一次地
以伤疤为戒
不报期待地活着

终于知道这就是恋爱
2个人分享一瓶可乐
我们的心跳急剧加速
并且发觉对方是异性
一直以来都在逃避
因为害怕失去你
暗恋的话保持沉默就好
有一个能够倾诉的对象便足以了

一个人在房间中
蹲在角落读着漫画
如果和你一起的话
我愿意试一试跷跷板

如果这就是恋爱的话
肯定就没法这么自然地对话了吧
所以我们只是很像罢了
是气味相投的朋友

眼前一直出现着提示
怒庸置疑的过去给出了答案
虽然放弃了的话一个人也没问题
果然想要和你一起追逐梦想
有一个能够倾诉的对象是如此的幸福

13 Shoop

作曲：Sandra Denton　作曲：Cheryl James　演唱：Salt-N-Pepa

Hey, yeah – I wanna shoop, baby

(Oooo, how you doin', baby?
No, not you
You, the bow-legged one, (ha-ha) yeah
What's your name?
Damn, that sounds sexy)

Here I go, here I go, here I go again (again?)
Girls, what's my weakness? (Men!)
Ok then, chillin', chillin', mindin' my business (word)
Yo, Salt, I looked around, and I couldn't believe this
I swear, I stared, my niece my witness
The brother had it goin' on with somethin' kinda...uh
Wicked, wicked (oooo) – had to kick it
I'm not shy so I asked for the digits
A ho? No, that don't make me
See what I want slip slide to it swifty
Felt it in my hips so I dipped back to my bag of tricks
Then I flipped for a tip, make me wanna do tricks for him
Lick him like a lollipop should be licked
Came to my senses and I chilled for a bit
Don't know how you do the voodoo that you do
So well it's a spell, hell, makes me wanna shoop shoop shoop

Shoop shoop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop

Ummm, you're packed and you're stacked 'specially in the back
Brother, wanna thank your mother for a butt like that (thanks, Mom)
Can I get some fries with that shake-shake boobie?
If looks could kill you would be an uzi
You're a shotgun – bang! What's up with that thang?
I wanna know how does it hang?
Straight up, wait up, hold up, Mr. Lover
Like Prince said you're a sexy mutha-
Well-a, I like 'em real wild, b-boy style by the mile
Smooth black skin with a smile
Bright as the sun, I wanna have some fun
Come (come) and (hmmm) give me some of that yum-yum
Chocolate chip, honey dip, can I get a scoop? (please)
Baby, take a ride in my coupe, you make me wanna...

Shoop shoop ba-doop (Baby, hey)
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop
Shoop shoop ba-doop (Don't you know I wanna shoop, baby)
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop

Well let me bring you back to the subject, Pep's on the set
Make you get hot, make you work up a sweat
When you skip-to-my-lou, my darling
Not falling in love but I'm falling for your (super sperm)
When I get ya betcha bottom dollar you were best under pressure
(Yo, Sandy, I wanna like, taste you)
Getcha getcha lips wet cuz it's time to have Pep

On your mark, get set, go, let me go, let me shoop
To the next man in the three-piece suit
I spend all my dough, ray me, cutie
Shoop shoop a-doobie like Scoobie Doobie Doo
I love you in your big jeans, you give me nice dreams
You make me wanna scream, "Oooo, oooo, oooo!"
I like what ya do when you do what ya do
You make me wanna shoop

Shoop shoop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop
Shoop shoop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop

(Oh, my goodness, girl, look at him

He's the cutest brother in here
And he's comin' this way! Oooo!)

S and the P wanna kick with me, cool (uh-huh)
But I'm wicked, G, (yeah) hit skins but never quickly (that's right)
I hit the skins for the hell of it, just for the yell I get
Mmm mmm mmm, for the smell of it (smell it)
They want my bod, here's the hot rod (hot rod)
Twelve inches to a yard (damn) and have ya soundin' like a retard (yeah)
Big 'Twan Love-Her, six-two, wanna hit you
So what you wanna do?

What you wanna do?
Mmmm, I wanna shoop

Shoop shoop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop
Shoop shoop ba-doop
Shoop ba-doop
Shoop ba-doop ba-doop ba-doop

Oh, you make me wanna shoop
Hey yeah, I wanna shoop, baby


稀饭推荐

一部2016年的电影，却选择了一首1993年的歌曲作为主题曲，这听起来似乎有点奇怪，但其实在欧美电影界并不少见，电影人们并不在乎歌曲新不新，只在乎歌曲能不能和电影本身的风格相融合。这就是为什么《Shoop》被选为了《死侍》的主题曲，因为两者虽然并没有完全贴合的内容，但是在意境上却有着共通之处，生冷不忌大胆直白的歌词更是和死侍那大嘴巴的作风相得益彰。不过也正因为歌词太过少儿不宜，中文翻译还是PASS掉了，各位读者听歌享受音乐即可，还是不要深究吧。

14 Deadpool Rap

作词：Teamheadkick　作曲：Teamheadkick　演唱：Teamheadkick

They call me Deadpool, I'm hella fast
Came to merc the bad guys, and get some ass
Got blades for days, got guns galore
Got combo moves, evades and more
With bear traps and hand grenades
Pull the pistol like a maniac right in your face
Poppin' off caps, leave a trail of guts
Sittin' on my chair, scratchin' my nuts
Don't stop when I shoot, full-auto is on
Your ass is grass, and I'm mowin' the lawn
Hot lead to the head, and I won't stop
What yo crew gonna do, when I hack and chop
But all these bitches are primadonas
I stuff my face with Chimichangas
Tacos and beers, always keepin' it loose
Hang on for a minute while I'm droppin' a deuce
(Deadpool)
Sexy motherfucka (Deadpool)
(Deadpool)

Captain Deadpool (Nah, just Deadpool)
Merc with a mouth, I can't die
One foot in the grave
But I'm still alive
Try to kill me, I'll just revive
Then I'll put another bullet right between your eyes
I'm dangerous, feeling reckless
Squeeze your neck like I was a necklace
Jump clip and leave 'em headless
I like my guns all big like Texas
Hey goons, thugs and bosses
Guess what? I brought Colossus!
Time's up, better count your losses
Kickin' that ass, as my girlfriend watches
Run away, you know that I'll chase
Every bad guy, put them right in their place
Revenge, im gonna give you a taste
I'm sexy as hell, but I cover my face
I'm bout to take you all to school with guns and knives



(Deadpool)
Tellin' jokes and breakin' the rules, I came for the tacos
(Deadpool)
Playin' with the ladies and my family jewels to bust a nut
(Deadpool)
'Bout to throw down with all these fools so come and get some
Bring the noise, I'll bring the pain
Ha! Kickin' ass and taking names
Payback time, I'm not playing games
These superpowers, are feeling strange
I move like a freakin' ninja
Hand to hand, you know I'll lead ya
Got two swords now I'll avenge ya
I don't care if I offend ya
Listen up, I got something to say
That's right, I run my mouth all day
Step up, take a blood bath
Now you're trying to run, and it's making me laugh
Ha ha ha
Where ya gonna go to?
Tryin' to hide, but you know that I'll find you
Tippy toe, sneakin' up behind you
I'm Deadpool, do I have to remind you?
Regenerate, because it's cool
Wanna fall off a ledge (Deadpool)
The crazy ass guards, all lookin' to duel
So click click BOOM! (Deadpool)
I don't believe in the Golden Rule
I came to get laid (Deadpool)
Note to the ladies: I'm not a tool, I'm a sexy motherfucka
(Sexy motherfucka)
(Deadpool)


稀饭推荐

和作为预告主题曲的《Shoop》比起来，《Deadpool Rap》倒是从歌曲标题上就透着一股专门为《死侍》打造的味道，但和大家想象的有点不一样，这首歌其实是为了游戏版的《死侍》而创作，原版的歌词当中也有大量的游戏剧情描述，提到了锁链、金刚狼、多米诺和灵蝶等在游戏中登场的角色。不过为了2016年推出的《死侍》电影，负责创作这首歌曲的Teamheadkick非常有爱地更改了歌词，变成了对应电影的版本，虽然没有那么多具体的剧情台词，但是对于角色的特点描述和个性突显则更为明显，听起来的逗趣味道也更浓，更不用提在电影当中配合剧情播放时的"笑果"有多好了，绝对是本片的一大神曲。然而，因为和《Shoop》同样的原因，歌词大家还是看看原文就好，翻译过来比较那个，还是意会意会就好。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2016.2
Vol.
60
UCG

【传世之书】南非游戏业：突破阻碍，竭力发展
【同人剧场】生态平衡——《巫师 3 狂猎》同人短篇小说
【特别企划】游戏内外的十大奢望
【动漫秀】最强拳头养成记



更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn

游戏·人 光盘定价：22.00 元
本手册随盘附赠不能单独销售